2 CD OFFERTS • Avec des démos, les vidéos de HL2...

Gen4 PC CD-Rom

Gen4 PC CD-Rom

Half-Life 2
Révolutionnaire !
20 pages à couper le souffle

Star Wars Galaxies
Révélations

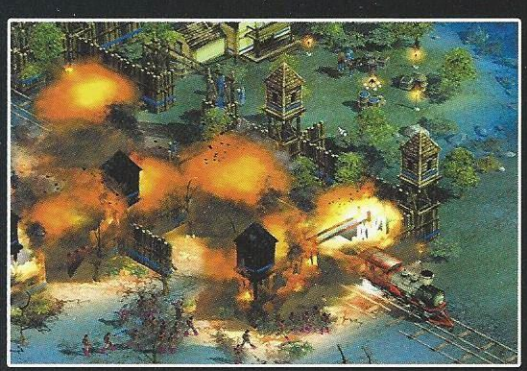
Commandos 3
On y a joué

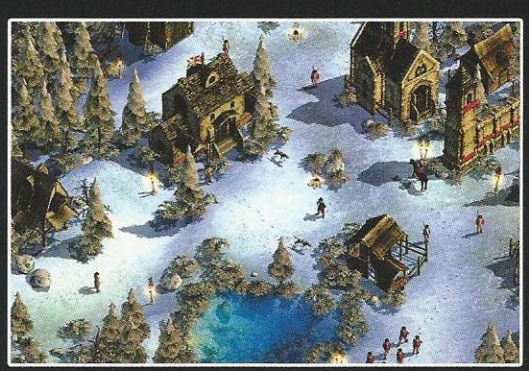
Plus de 100 jeux chroniqués

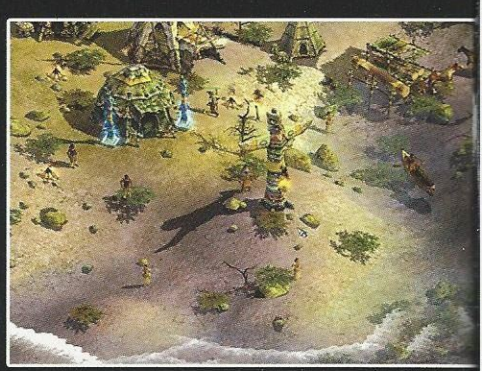
Warcraft III : Frozen Throne
LE test

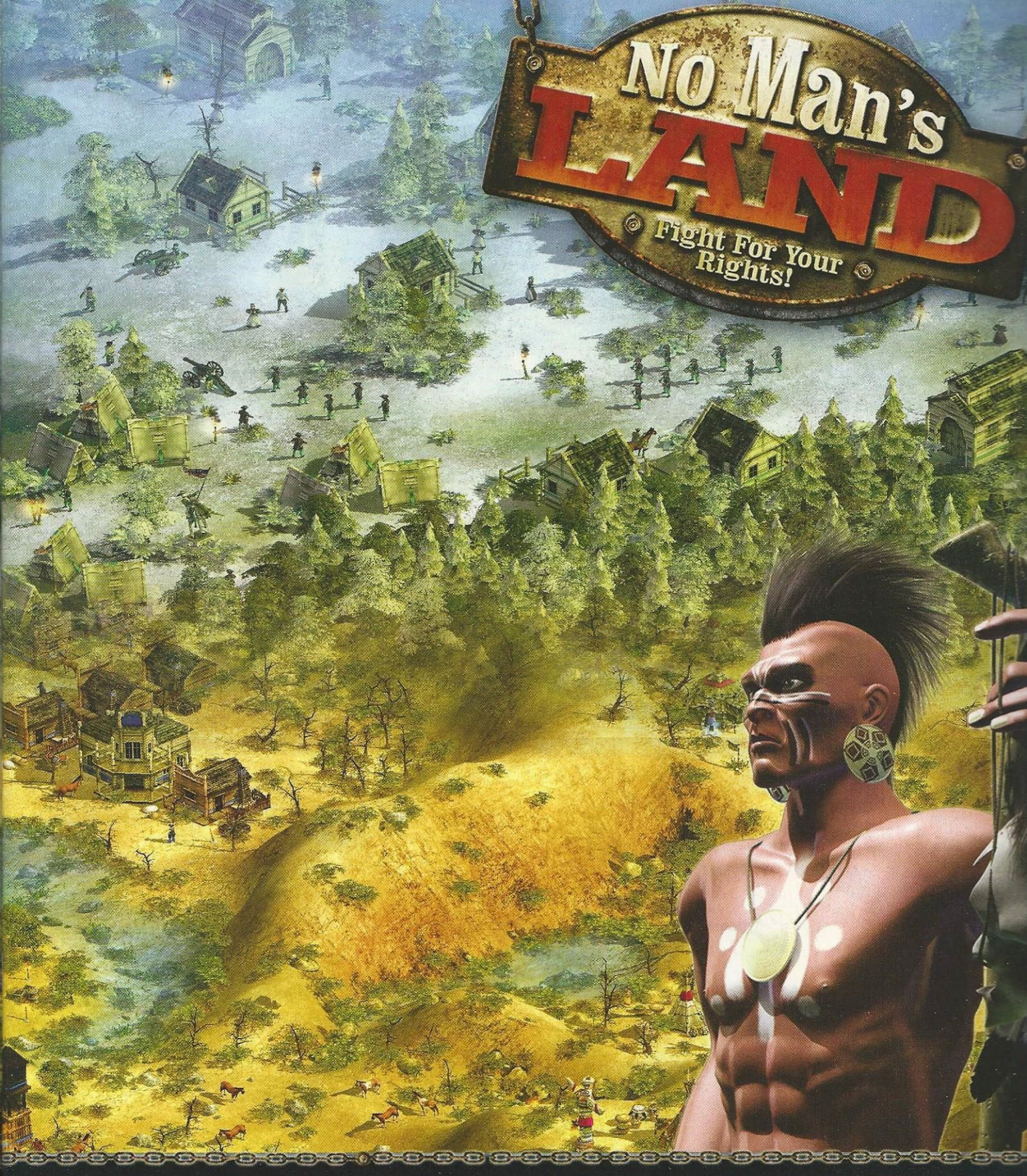
N°169 • SEPTEMBRE 2003 • LE MENSUEL DES JEUX PC ET INTERNET • www.gen4pc.com

M 07595 - 169 - F: 5,95 €







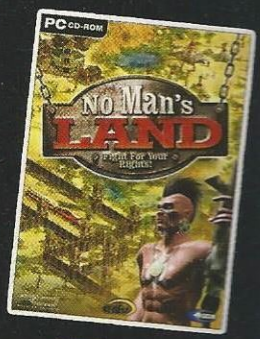


IL ETAIT UNE FOIS DANS L'OUEST...

Jeu de Stratégie 3D Temps Réel, No Man's Land vous propulse au cœur de la conquête de l'ouest. Héros, méchants et traîtres sont au rendez vous à travers un scénario solide développant des situations et des missions toutes plus intenses les unes que les autres.

A travers les destinées des 6 personnages principaux, vivez 3 campagnes épiques, rythmées par des affrontements spectaculaires, la magie des légendes de l'ouest et la fureur des hommes.

L'Amérique n'attend plus que vous...



CD PC

Informations, démo jouable, trailer et communauté sur

WWW.NOMANSLANDFRANCE.COM

LE PREMIER VRAI STR/RPG

UN UNIVERS MYSTIQUE AU GRAPHISME IMPRESSIONNANT

"...Knight Shift impressionne, tant par sa qualité graphique que par l'humour de son univers médiéval..."

www.just-rpg.com

UNE QUÊTE ÉPIQUE ET UNE AMBIANCE EXTRAORDINAIRE

"...Il semblerait que les développeurs de Reality Pump aient trouvé la formule magique permettant de créer un jeu novateur incluant les éléments du jeu de rôle et de la stratégie temps réel..."

www.jeuxvideo.fr

MODES DE JEU SOLO, SKIRMISH, MULTIJOUEURS LAN/INTERNET.
ÉDITEUR DE MAPS WWW.KNIGHTSHIFT.COM

Reality pump

ZUXXEZ ENTERTAINMENT AG

arxel tribe

TDK mediactive

Copyright 2002-2003 Zuxxez Entertainment AG. Tous droits réservés. Développé par Reality Pump Studios. Edité en langue française par Arxel Tribe.

POUR TOUS PUBLICS
SYNDICAT DES EDITEURS DE LOGICIELS DE LOISIR
Informations sur la classification : www.sell.fr

Les stars du NDA

L'abréviation NDA signifie "Non Disclosure Agreement" (en français, "Acccord de Non Divulgation"). Et en ce moment, on en voit de plus en plus. Le NDA se présente sous la forme d'un contrat où il est interdit de révéler la teneur du scénario, de parler du concept d'un jeu, ou même d'employer certains mots.

A une époque, la palme revenait à LucasArts, à la sortie de l'*Episode I*. Pour obtenir le droit d'écrire un article (un comble), il fallait signer un papier sur lequel figurait une cinquantaine de lignes de mots interdits, comme par exemple Naboo ou Amidala. Le NDA était là pour ne pas gâcher la surprise des spectateurs. La pilule était déjà difficile à avaler ! Mais on arrivait à le comprendre, expliqué comme cela.

Depuis les produits Rockstar, distribués par Take 2, le NDA sert à définir le cadre d'utilisation des photos de l'éditeur. Il ne faut pas que les visuels fournis à Gen4 servent à faire des T-Shirt. Logique ! Mais cet été, une étape a été franchie. Jérôme a pu voir les images d'un jeu très attendu… après avoir signé un NDA. Ils sont où les visuels à utiliser dans le cadre très spécifique de *Gen4* ? Eh ben, y'en a pas !

C'était juste pour le faire baver. Ce qui va un peu à l'encontre des devoirs des journalistes. Tel est le problème ! La presse spécialisée n'est pas considérée comme une véritable presse. De la même manière que le gamer de base est considéré comme le zinzin de service dans sa propre famille, le journaliste "spé" est pris pour un con. Ce qui n'est pas toujours faux.

Comment en est-on arrivé là ? En fait, les sociétés de jeux vidéo visent désormais le grand public et délaissent les lecteurs des magazines spécialisés. Du coup, l'éditeur (qui est aussi annonceur) peut tout se permettre. Même ça !

Léo de Urlevan

Gen4 PC CD-Rom

Gen4 Publications
2, rue de Paris
92190 Meudon
Tel : 01.46.90.20.00
Fax : 01.46.90.20.10
Site Internet : www.gen4pc.com

Gérant
Rémy Magnien

Abonnements
11 numéros par an.
France métropolitaine : 39,90 e
DOM-TOM et étranger : 70 e
Service abonnement etanciens numéros
2, rue de Paris - 92190 Meudon

Gen4 PC est édité par Gen4 Publications
(S.A.R.L. au capital de 7 500 euros)
2, rue de Paris - 92190 Meudon
Commission paritaire 0606 K 80663
ISSN : 1624-1088
Dépôt légal 1er trimestre 2002

Imprimé en Espagne par Tiempo
Printed in Spain by Tiempo

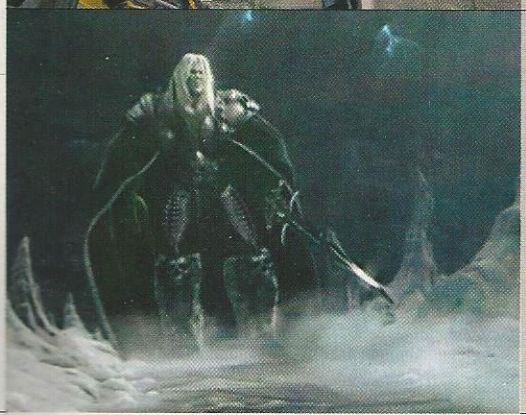
L'envoi de tout texte, photo ou document implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournés. La loi du 11 mars 1957 n'autorisant, aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que "les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective" et, d'autre part, que "les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration", toute représentation ou reproduction, intégrale ou partielle, faites sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droits ou ayants cause, est illicite (alinéa premier de l'art. 40). La représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants de l'ancien Code pénal.

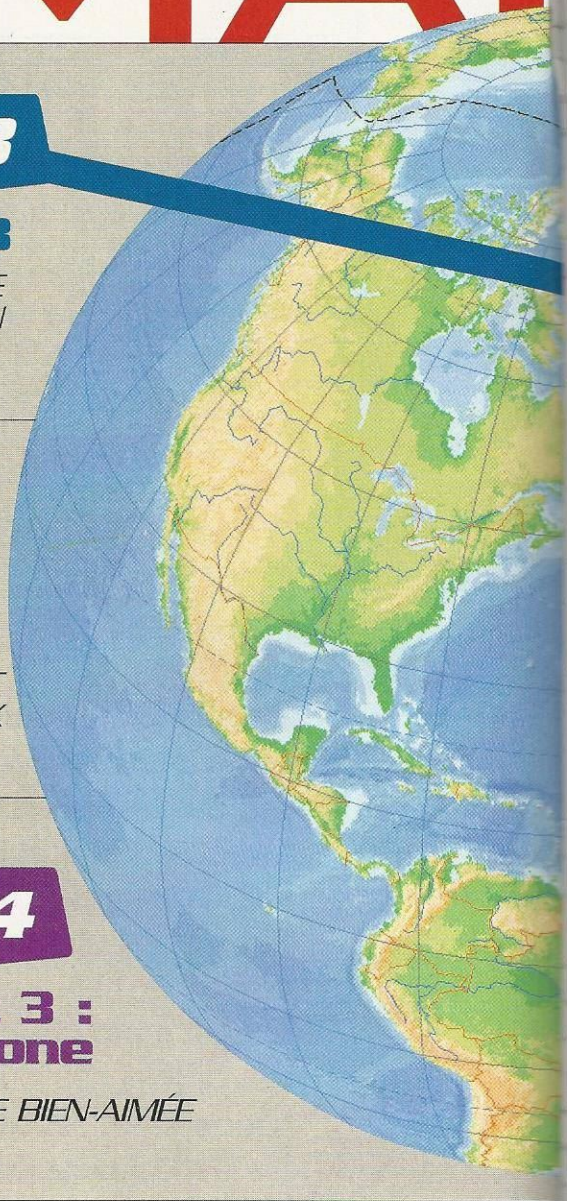
Crédits photo et © CopyrightDR : Tous droits réservés.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

Certaines personnes peuvent faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes, fréquentes dans les jeux vidéo. En cas de vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement consulter un médecin.

SOMMAI





28

Activate 2003

LA QUATRIÈME DIMENSION

34

Half-Life 2

ABSOLUMENT FABULEUX

54

Warcraft 3 : Frozen Throne

MA SORCIÈRE BIEN-AIMÉE

ACTUALITÉS

8 News
Futurama
24 Consoles
Drôles de dames
26 Hors Jeux
Game off

ÉVÉNEMENT

28 Activate 2003 à Edimbourg
Quoi de neuf, docteur ?

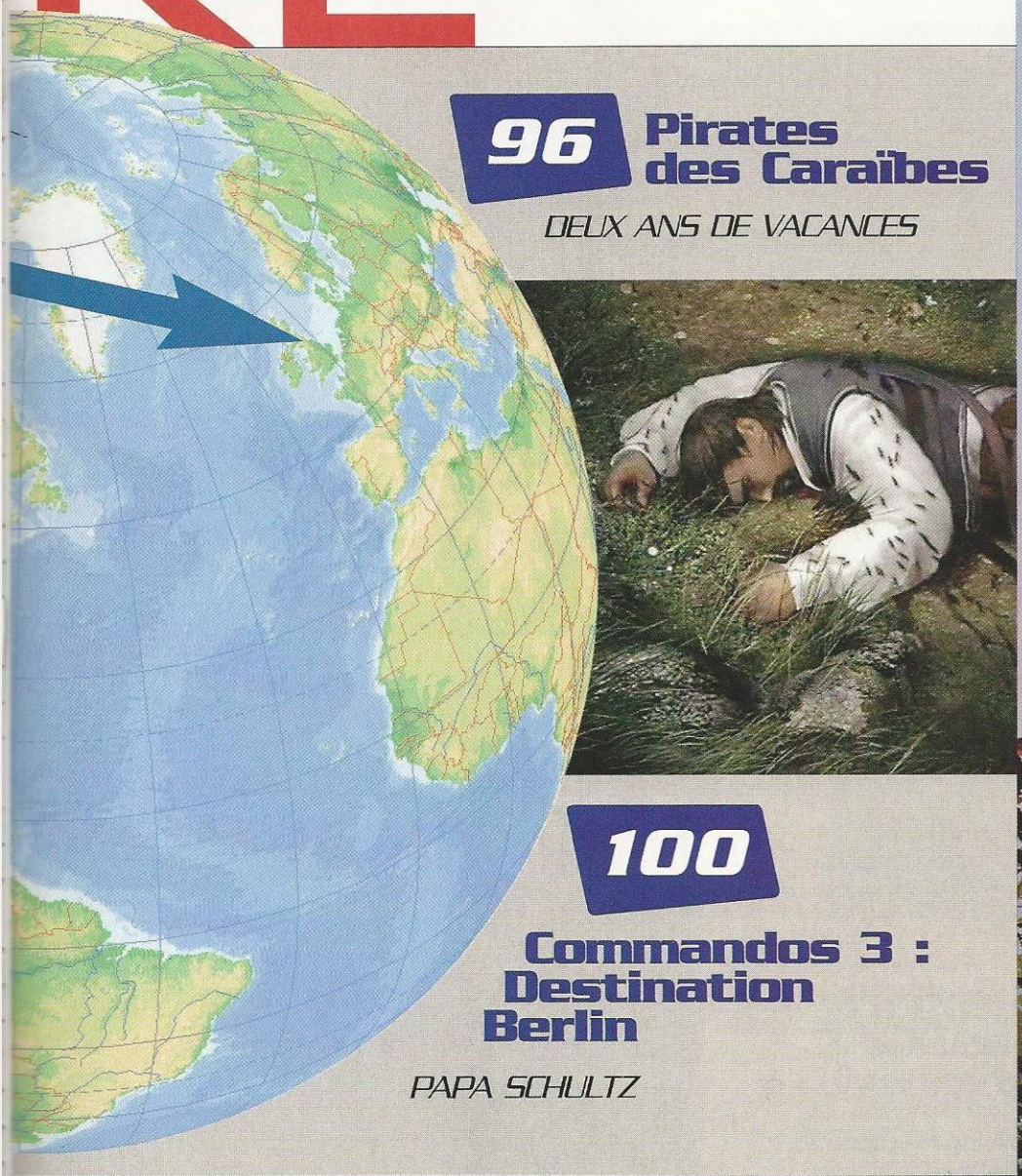
DOSSIER

34 Half-Life 2 (20 pages)
L'enfer du devoir

TESTS

54 Warcraft 3 : Frozen Throne
Les têtes brûlées
60 Flight Simulator 2004 : A Century of Flight
Les chevaliers du ciel
64 Age of Wonders : Shadow Magic
La petite maison dans la prairie
66 République : The Revolution
A la maison blanche
68 Midnight Club 2
K2000
70 Tomb Raider : L'Ange des Ténèbres
Les feux de l'amour
72 Neverwinter Nights : Shadows of Undrentide
Au-delà du réel
74 Tony Tough
Roswell
76 BattleCruiser Millennium Gold
Perdus dans l'espace
78 PC Basket 2003
Benny Hill
78 Rebels : Prison Escape
Oz
78 Un voisin d'enfer
Madame est servie
78 World War II : Frontline Command
Huit, ça suffit !
78 Auryn Quest
Dream on
80 Europa 1400
La famille Adams
80 Fire Department
New York 911
80 Freedom Fighter
Cœurs rebelles
80 La Grande Evasion
Le prisonnier
80 Line of Sight
L'île aux enfants
82 Pro Beach Soccer
Sous le soleil
82 Dragon's Lair 3D
Le fugitif
82 NYPJ
Law & Order
82 Starsky et Hutch
Comme son nom l'indique
82 NHL 2004
L'âge de cristal

RE



96 Pirates des Caraïbes

DEUX ANS DE VACANCES

100 Commandos 3 : Destination Berlin

PAPA SCHULTZ

"UNE NOUVELLE VIE S'OUVRE À VOUS

DARK AND LIGHT

Inscrivez vous à la béta-test sur www.darkandlight.com

SOLUCES

84 Actuces
X-Files

MULTI

86 Les news du Net
Sliders : les mondes parallèles
88 Mythica
Nord et Sud
90 Star Wars Galaxies
Dynastie

SHOPPING

92 Hardware
Les experts

PREVIEWS

96 Pirates des Caraïbes
L'homme de l'Atlantide
100 Commandos 3 : Destination Berlin
Agence tout risque
104 Jedi Academy
Les années collège
106 Conflict : Desert Storm 2
Shérif, fais-moi peur !
108 Silent Hill 3
Wonder Woman
110 The Black Mirror
Columbo
112 Homeworld 2
Troisième planète après le soleil
114 Raven Shield : Athenas Sword
Les vacances de l'amour
116 Knight Shift
Zorro
118 Apocalyptica
Father Ted

ANNONCES

120 Vente, achat...
Amicalement vôtre

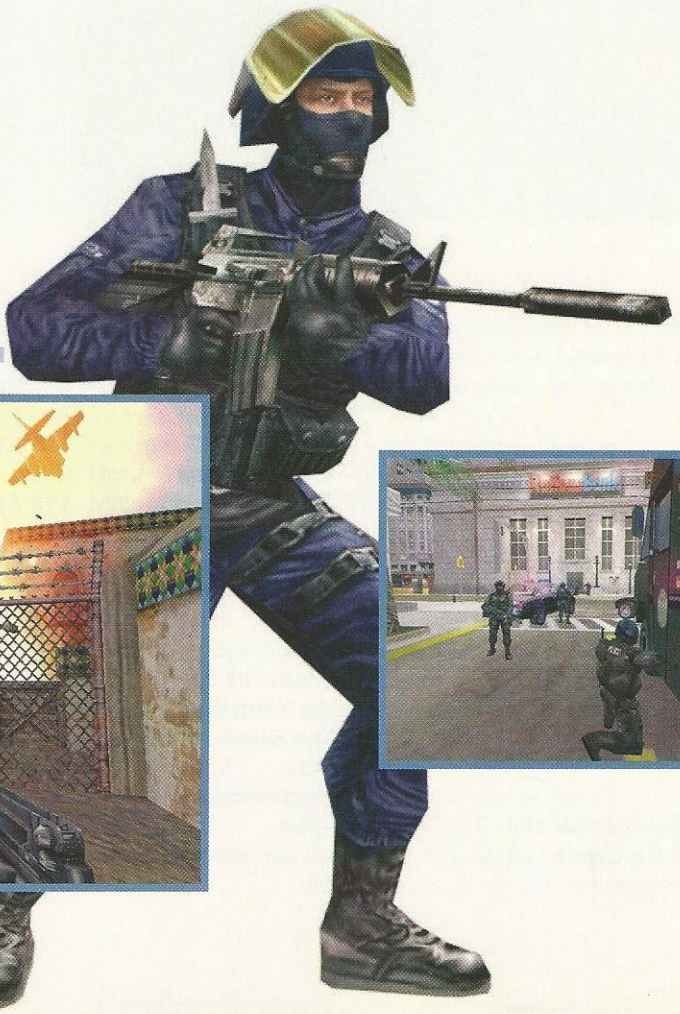
CARNET DE BORD

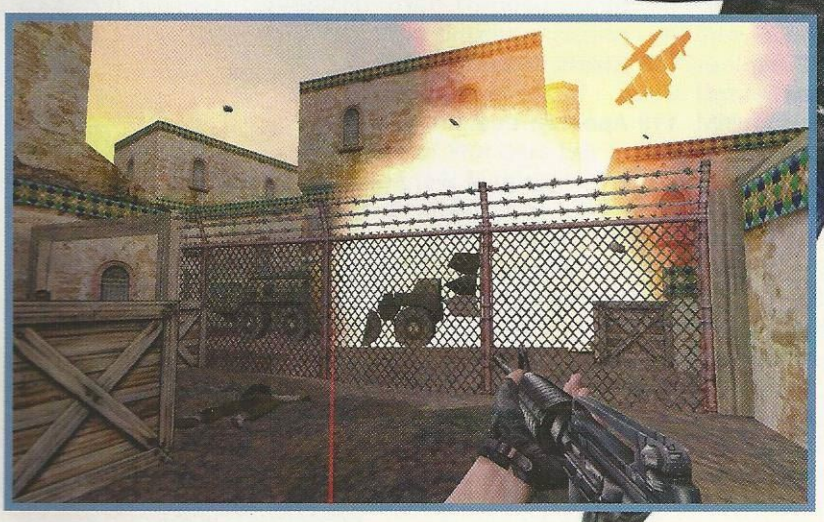
122 La rédac' en folie
Friends

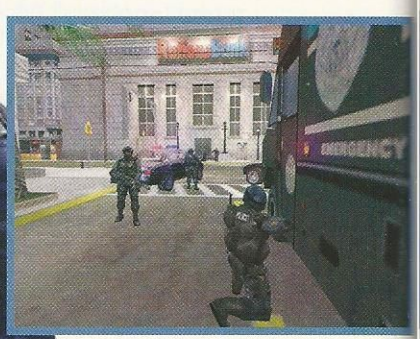
Counter-Strike : Condition Zero.
Il arrive ! Enfin, normalement...

Le titre le plus joué sur le Net (alors qu'il n'a pas été destiné à la vente) va bientôt faire son entrée dans les bacs. Enfin ! Mais contrairement à Counter-Strike, qui se basait exclusivement sur le mode Multijoueurs (grâce au moteur de Half-Life), Condition Zero possédera une vraie trame de fond, et une campagne Solo digne de ce nom. Prévu initialement pour le mois de septembre, CSCZ n'a toujours pas trouvé le chemin de la rédac'. Le studio serait pourtant en mesure de respecter la date annoncée. Dès qu'il arrive, on vous prévient. Enfin, matez ces screens. Et essuyez-vous ! Vous bavez.

DATE DE SORTIE : 12 septembre (repoussé à une date ultérieure)







EN CHIFFRES

40 000

C'est le nomdre de spectateurs attendus les 6 et 7 septembre au Sony Dream World de Paris.

2 500 000

Tel est le nombre de jeux Enter the Matrix vendus dans le monde, avant même sa sortie au Japon !

EN BREF

Max Payne 2. Ça coûte un Maxx !

Rockstar Studios a été condamné à payer 10 millions de dollars (autant de millions d'euros) à l'ancien catcheur Maxx Payne, qui leur avait intenté un procès.

Full Throttle 2. Annulé !

Comme aurait pu le dire Terminator, dont le troisième volet est sorti le 6 août dernier : "*Je veux tes bottes, ta moto... mais surtout pas ton jeu !*" LucasArts vient d'annuler la sortie de Full Throttle 2. "*Nous ne voulons pas décevoir les fans*", affirme son patron.

Le Retour du Roi. Sortie le 14 novembre

EA a programmé la sortie du Retour du Roi, troisième et dernier volet du Seigneur des Anneaux, le 14 novembre. Patience...

Top 50. Frozen Throne dame le pion aux Sims

Ça y est ! EA ne domine plus le classement des meilleures ventes PC aux Etats-Unis. Fin juillet, Frozen Throne (l'add-on de Warcraft 3) a devancé Les Sims Superstar et Les Sims Deluxe, respectivement deuxième et troisième.

Splinter Cell : Pandora Tomorrow. Sam Fisher en réseau ?

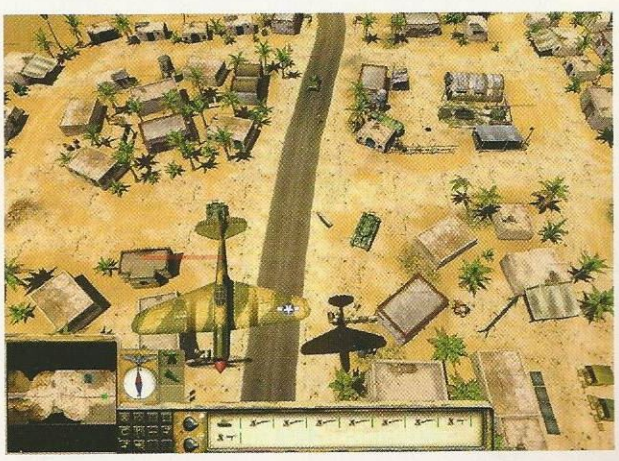
Ubi Soft maîtrise parfaitement l'art du contre-pied... Un add-on était, soi-disant, en préparation. Et tout à coup, on apprend qu'un nouveau Splinter Cell sortira début 2004. Pandora Tomorrow ne sera pas une suite (d'où l'absence de "n°2" dans le titre), ni une révolution technique (celle du premier était déjà excellente), mais une nouvelle mission pour notre ami Sam Fisher. C'est tout ? Eh ben, non ! Tout ça sentirait la pompe à fric si un mode Multijoueurs n'avait pas été évoqué. Des nouvelles comme ça, on aimerait en apprendre tous les jours.

DATE DE SORTIE : début 2004

Afrika Korps vs Desert Rats. Audacieux !

Bon, c'est bien joli tout ça ! Mais ne serait-ce pas un peu suicidaire de sortir un tel jeu au moment où va être mis en vente le troisième volet de Commandos, LA référence absolue ? L'équipe de développement à qui on doit Platoon a certes fait du beau boulot, mais ce titre semble être un ou deux crans en dessous. Promis, on vous en reparlera, mais l'absence de gestion des ressources risque de lui faire du tort, face aux ténors.

DATE DE SORTIE : novembre 2003



C&C Generals : Zero Hour. Minuit, l'heure des crimes

Les quinze missions de cet add-on du hit d'Electronic Arts vous proposeront de nombreuses nouveautés, comme l'apparition de neuf généraux dans divers domaines (camouflage, défense, nucléaire...). L'histoire commence après la victoire américaine, et toutes les forces se réorganisent. De toutes nouvelles unités seront à votre disposition. Le GLA sera renforcé par des bus, des motos... et pourra creuser un tunnel pour débarquer au milieu d'un camp ennemi. Les Américains s'appuieront sur un tank balançant des ondes et une défense anti-aérienne au laser. Quant aux Chinois, ils bénéficieront du soutien d'un hélico au napalm et construiront un centre Internet, pratique pour l'espionnage et le piratage informatique.

DATE DE SORTIE : octobre 2003

Red Shark. Up and... down !

Les pays de l'Est ne nous proposent pas la totalité de leur production. Seuls les meilleurs jeux parviennent à passer la frontière. Mais parfois, les douaniers ferment les yeux. Du coup, dans ce jeu plus action que simulation, Red Shark vous met aux commandes d'un hélico. Mais le gameplay laisse à désirer. On vous en reparlera, si la pagination est revue à la hausse d'ici là.

DATE DE SORTIE : septembre 2003

Railroad Tycoon 3. Bientôt sur les rails

Il y a quelques mois, nous avions vu les premières images de Railroad Tycoon 3. La grande nouveauté de cet opus réside dans son passage à la 3D ! Trois grands pays seront intégrés : l'Espagne, l'Italie et les Etats-Unis. Mais il y en aura bien d'autres, vous vous en doutez. 150 bâtiments seront disponibles, ainsi que 40 locomotives... Et un mode Multi.

DATE DE SORTIE : octobre 2003

Nosferatu. Du vieux et du neuf

Alors que vous vous rendiez à un mariage en Transylvanie (quelle idée !), votre famille est faite prisonnière par une horde de vampires. Finies les festivités ! Il vous faut délivrer tous les membres de votre entourage, chaque libération représentant un niveau. Amusant : les lieux sont générés aléatoirement par l'ordinateur... Flippant : c'est carrément dur ! En tout cas, les bonnes idées sont très nombreuses.

DATE DE SORTIE : automne 2003

March ! Off-world Recon. Dans la lune

"March ! Offworld Recon" est un FPS sans saveur et sans imagination. Tout se passe mal sur Mars, planète sur laquelle les Terriens ont jeté leur dévolu pour en exploiter les matières premières. Les habitants veillent au grain. Malheureusement, tout est vu, revu, prévisible... Les personnages et les décors sont carrés, et les textures, trop simplistes.

DATE DE SORTIE : septembre 2003

HOMEWORLD2

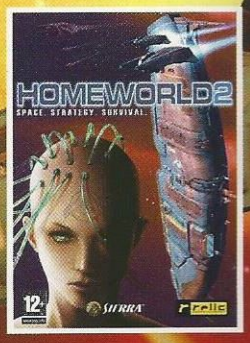
ESPACE. STRATÉGIE. SURVIE.

Contrôlez d'agiles chasseurs, de massifs destroyers et tous les autres vaisseaux composant votre flotte prête à l'assaut.

Une interface et des contrôles optimisés pour donner des ordres facilement et observer l'évolution des fronts.

Regroupez vos vaisseaux au sein d'escadrilles pouvant attaquer l'ennemi en groupe.

L'action intense continue online avec un mode multijoueur jusqu'à 6 !



12+ www.pegi.info

PC CD ROM

SIERRA relic ENTERTAINMENT

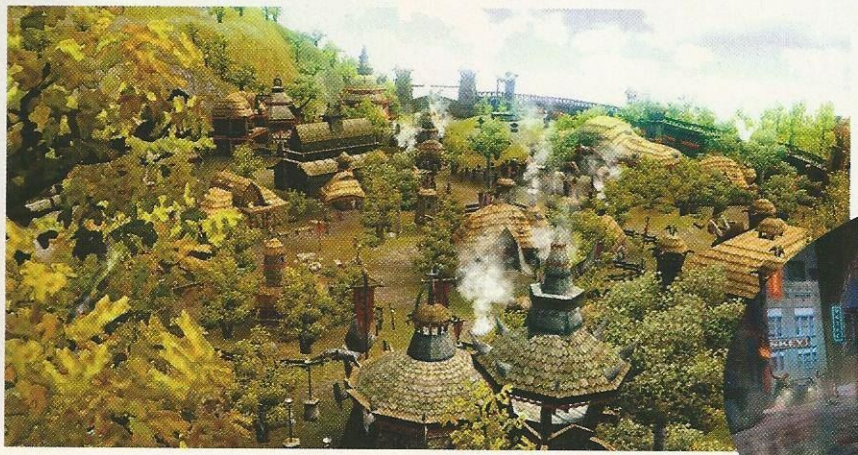
www.homeworld2.com

©2003 Sierra Entertainment, Inc. Tous droits réservés. Homeworld est une marque déposée et Sierra et le logo Sierra sont des marques déposées de Sierra Entertainment, Inc. Relic et le logo Relic sont des marques déposées de Relic Entertainment, Inc. Tous droits réservés. Toutes les autres marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

Para World. Les meilleurs amis des hommes

Sunflowers a enfin choisi un nom pour son bébé. Vous savez, celui dont on vous annonçait la naissance prochaine dans notre dossier "E3" et qui n'avait pas encore été baptisé. Eh ben, désormais, il faudra l'appeler "Para World". On aura le temps d'y revenir, car il est prévu pour le deuxième semestre 2004, ce qui peut être bon signe (ce sera encore plus beau) ou de très mauvais augure (l'équipe sait-elle où elle va ?). Para World devrait, en tout cas, être un jeu de stratégie dans une uchronie (autre version de notre Histoire) où les hommes ont dressé les animaux préhistoriques. Plusieurs zones climatiques seront implémentées, et l'interaction entre les unités et l'environnement paraît très poussée ! Pour le moment, 50 bestioles sont de la partie. Reste à savoir si le jeu sera orienté gestion (comme Anno 1503 du même éditeur) ou combats ?

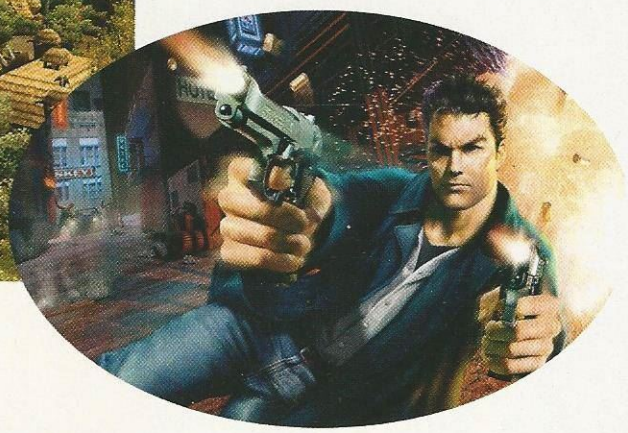
DATE DE SORTIE : 2e semestre 2003



Dead to Right. Bientôt sur vos écrans

Dead to Right débarque sur nos machines. Bon, le scénario a un air de déjà-vu (un flic bien décidé à venger la mort d'un de ses proches...), les effets n'ont rien de novateur (Bullet Time à la Max Payne...), et votre fidèle compagnon est un chien (le vieux Shinobi fait encore des émules). Mais malgré tous ses défauts, on prend toujours autant son pied à faire parler les flingues et à ralentir le temps. Espérons toutefois que l'adaptation sera de bonne qualité...

DATE DE SORTIE : automne 2003



UFO Aftermath. On prend les mêmes...

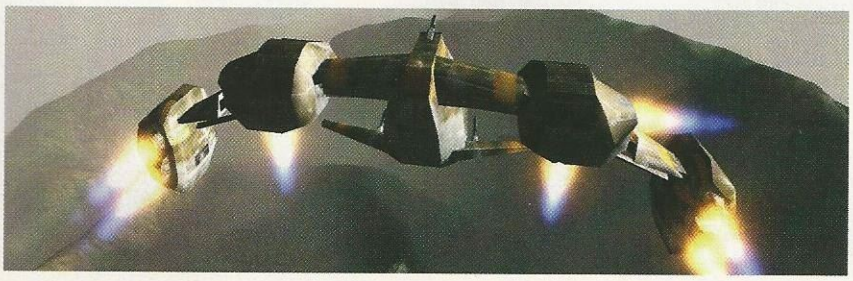
Enfin, pas tout à fait ! C'est en effet le studio tchèque Altar Interactive qui réalise la suite des célèbres UFO et X-Com, avec UFO Aftermath. Suite ? Pas tout à fait non plus. Il s'agirait plutôt d'une mise à jour. Le jeu est plus orienté sur la stratégie que sur la gestion, mais que c'est triste graphiquement ! Dommage, car ça s'annonce vraiment passionnant.

DATE DE SORTIE : septembre 2003

Echelon 2 : Wind Warriors. Dès que le vent soufflera...

Que peut-on retenir d'Echelon 2 : Wind Warriors ? Une belle intro, de magnifiques graphismes, et de jolis effets de combustion sur les vaisseaux. Ça sent la programmation des pays de l'Est... Et ça en jette ! Mais pour le moment, c'est aussi lourdingue que n'importe quelle simulation militaire. Toutefois, ça vaut le détour, car la maniabilité est au rendez-vous.

DATE DE SORTIE : septembre 2003

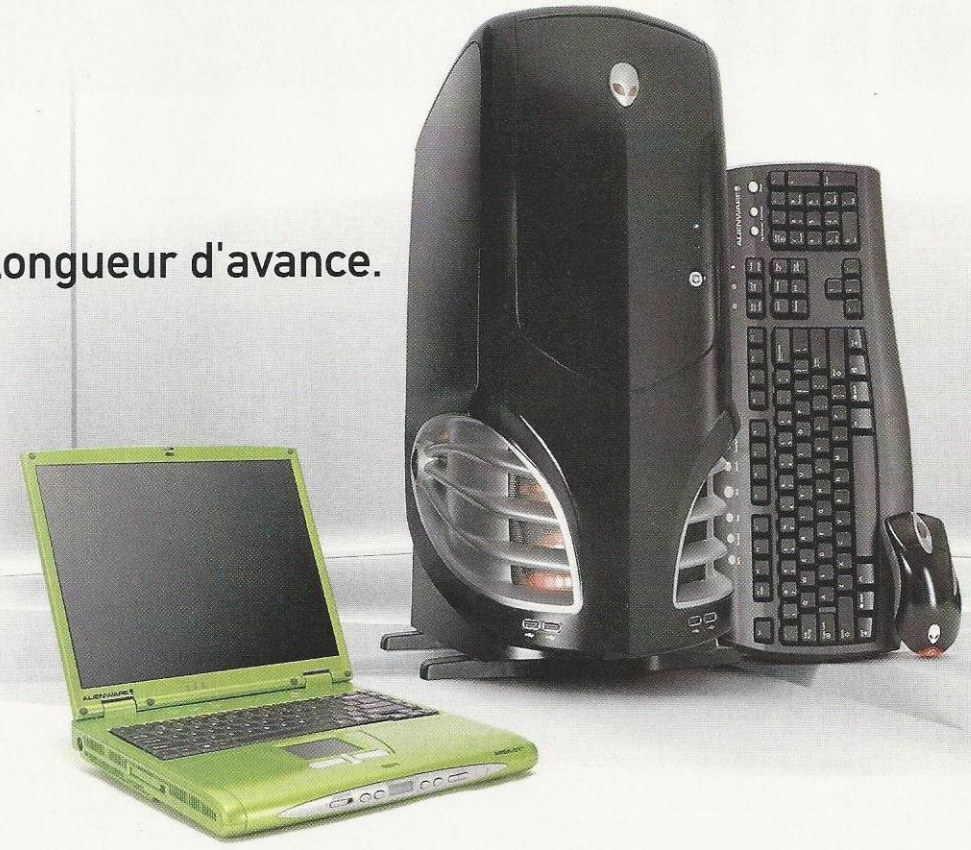


Star Academy. Votez non !

Il y a des jeux qui vous coupent le souffle, tant ils sont bien réalisés, et d'autres qui vous laissent sans voix pour des raisons totalement opposées. Celui-ci bénéficie de la licence Star Academy. D'où le titre ! Malin, n'est-ce pas ? Mais Monte Cristo doit aussi posséder la licence des Sims, tant les deux jeux se ressemblent ! Interface, graphismes, mécanismes... Cependant, ça sonne creux. Vos "stars" possèdent non pas neuf caractéristiques (comme chez EA), mais... deux ! Et quand vous commencez un niveau, vous ne pouvez pas perdre. Contrairement à certains candidats qui ont perdu leur dignité dans cette émission !

DATE DE SORTIE : octobre 2003

une longueur d'avance.



AREA-51™ DESKTOPGAMING OPTION PERFORMANCE

- Nouveau ! Processeur Intel® Pentium® 4 à 2.80GHz avec la technologie Hyper-Threading
- Bus systéme à 800 MHz et 512Ko de cache de niveau 2

Carte mère à base de Chipset Intel® 875P
512Mo de mémoire PC-3200 DDR SDRAM 400MHz à canal double
Disque dur 120Go 7200 tr/mn Ultra ATA avec 8Mo de cache

- Carte graphique NVIDIA® GeForce™ FX 5200 Ultra 128Mo avec sorties DVI et S-Vidéo
- Alienice: Système exclusif de refroidissement vidéo - Fusion Red
- Châssis exclusif Alienware® avec une alimentation 420W PFC - Space Black

Dissipateur thermique haute performance

- Carte Son Sound Blaster® Audigy 2™ 6.1 avec son stéréo 24-bit
- Graveur combo CD-RW/DVD 52x/24x/52x/16x - couleur noire

Adapteur Intel® Gigabit Ethernet
Clavier Logitech® Internet - couleur noire
Souris Microsoft® IntelliMouse Explorer 3.0 - couleur noire
Tapis de souris Alienware® fUnc™ - gratuit
Manuel d'instructions personnalisé
Tee-shirt Alienware® - gratuit

- Clé mémoire Alienware® 16MB USB 2.0

Microsoft® Windows® XP Professionnel

- AlienAutopsy: Système automatisé de support technique
- AlienCare: Support technique avancé pour les gamers avec:

Support en ligne personnalisé à vie
1 an Hotline gratuite 24h/24 - 7j/7
1 an aller et retour atelier

Configuration optimisée pour de hautes-performances

1 999 € TTC

ACCESSID: GEN0903PD1

AREA-51™ DESKTOPGAMING OPTION ENTHUSIAST

- Nouveau ! Processeur Intel® Pentium® 4 à 3GHz avec la technologie Hyper-Threading

512Mo de mémoire PC-3200 DDR SDRAM 400MHz à canal double
Disque dur 120Go 7200 tr/mn Serial ATA avec 8Mo de cache

- Carte graphique NVIDIA® GeForce™ FX 5600 Ultra 128Mo avec sorties DVI et S-Vidéo

2 399 € TTC

ACCESSID: GEN0903PD2

AREA-51™ DESKTOPGAMING OPTION EXTREME

- Nouveau ! Processeur Intel® Pentium® 4 à 3.20GHz avec la technologie Hyper-Threading

1024Mo de mémoire PC-3200 DDR SDRAM 400MHz à canal double

- Nouveau ! Disque dur 320Go 7200 tr/mn Serial ATA RAID 0 avec 16Mo de cache
- Carte graphique NVIDIA® GeForce™ FX 5900 Ultra 256Mo avec sorties DVI et S-Vidéo

3 299 € TTC

ACCESSID: GEN0903PD3

intel inside pentium 4

Pour voir les derniers prix et promotions, visitez:

FR.ALIENWARE.COM/GEN

08 05 11 37 01 (appel gratuit)

Appels hors de France: 00 353 902 56500

ALIENWARE™

L'ULTIME MACHINE POUR JOUER

Les prix, les configurations et la disponibilité sont susceptibles d'être modifiés sans avis préalable. *Prix du moniteur et des enceintes non compris. Le prix de vente ne comprend pas les frais de livraison. Alienware décline toute responsabilité en cas d'erreurs typographiques. Les photos ne sont pas contractuelles. Pour plus d'information concernant la garantie et le support technique, visitez le site www.alienware.com/fr. Pour les disques durs 1 GB signifie 1 milliard de bytes, la capacité accessible varie selon la configuration. Pour les lecteurs/graveurs CD-ROM, DVD-ROM, CD-RW et DVD+RW/+R, la vitesse de transfert des données peut varier et les disques créés avec ces graveurs peuvent ne pas être compatibles avec d'autres lecteurs ou systèmes. Pour les cartes modems et network, la vitesse maximale de transfert des données peut varier. Les récompenses mentionnées ne concernent pas un système ou une configuration spécifique. Les logos Intel, Intel Inside et Pentium sont des marques déposées par la corporation Intel. Tant les marques déposées que les autres marques sont propriétés exclusives de leurs propriétaires respectifs. Le design du boîtier actuel peut être changé sans avis préalable.

Contract "J.A.C.K.". Jack is back !

Vivendi travaille sur Contract J.A.C.K., le prélude de No One Lives Forever 2. Monolith vous a concocté une toute nouvelle histoire qui privilégie l'action à la furtivité, de nouveaux modes Multi et divers outils pour créer vos propres mods. Mais le plus grand intérêt de ce jeu, c'est qu'il vous permettra d'incarner un méchant, à savoir John Jack. Tout ça dans des décors vraiment époustouflants !

DATE DE SORTIE : novembre 2003

Kasparov Chessmate. Jouez contre le maître !

Mindscape vient de sortir coup sur coup trois titres jouables sur plusieurs supports, à savoir PC, Pocket PC, et Palm. Passons sur les deux premiers ! L'ordinateur n'arrive pas à terminer le troisième tableau de Mahjong, et Hard Rock Casino est un vulgaire "cher-ware" ! Mais Kasparov Chessmate, qui est un jeu d'échec (bien sûr) vous permettra, si vous le méritez, de jouer en ligne contre le maître en personne.

DATE DE SORTIE : disponible

Spellforce. Un mélange audacieux ?

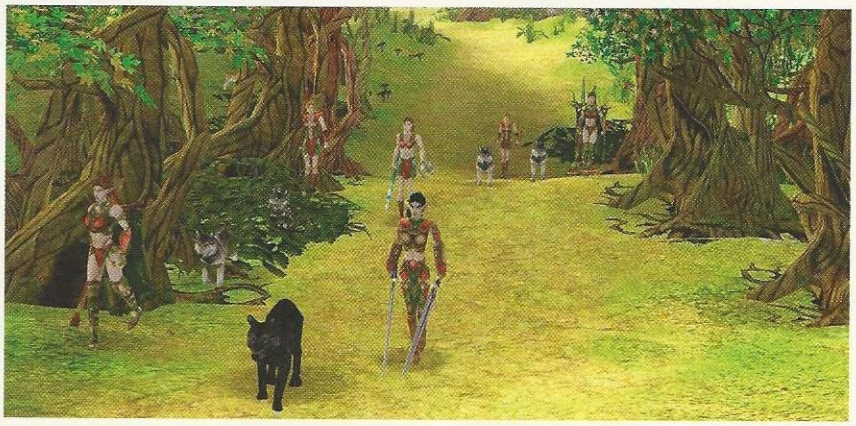
La tendance actuelle est au mixe des genres. Spellforce en est un parfait exemple. A mi-chemin entre Stratégie et Jeu de rôle, ce titre s'annonce assez prometteur, bien qu'il soit assez difficile d'en juger à partir de quelques screenshots. Toujours est-il que l'ambiance et les graphismes plairont aux fans d'héroïc-fantasy et aux amis des trolls et des elfes. A suivre...

DATE DE SORTIE : décembre 2003

Jeanne d'Arc. Où sont passés les tuyaux ?

Nobilis prépare la sortie d'un jeu sur... Jeanne d'Arc ! Mais avant de finir en merguez sur un barbecue, vous devrez diriger vos troupes dans d'épiques batailles et améliorer, par la même occasion, vos caractéristiques personnelles pour devenir un guerrier chevronné et ainsi bouter les Anglais hors des quinze cartes de ce jeu ! Mais faute d'entendre des voix, on attend de voir.

DATE DE SORTIE : novembre 2003



Beach King Stunt Race. Aïe, aïe, aïe !

Vous êtes nombreux à nous envier, et à vouloir devenir testeur. Sachez toutefois que ce n'est pas un métier de tout repos. Et qu'il comporte quelques inconvénients, comme la cécité à plus ou moins long terme... et le risque de jouer à des jeux pareils. Un Tony Hawk sans skate, mais avec un buggy, et sans bitume, mais sur le sable. Insipide, irritant, tristounet... En un mot : catastrophique !

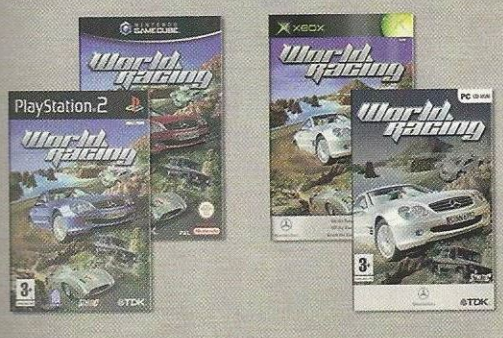
DATE DE SORTIE : septembre 2003

World Racing®

...mais à quoi bon vivre sa vie sans un défi ?

Choisissez avec discernement parmi plus de 100 modèles Mercedes-Benz finement détaillés. La plupart sont des « voitures de rêve », car certaines des limousines, voitures de sport, voitures de course et de tourisme, quelques-uns des véhicules tout terrain, des voitures classiques et des prototypes existent... mais seulement dans les musées !
Testez vos talents de pilote à l'extrême sur des terrains accidentés, en altitude ou dans les profondeurs des canyons, sur des graviers, sur le sable et le macadam, sous la neige, la pluie et le verglas. Envolez-vous comme un fou du volant en mode arcade ou ajustez progressivement le niveau de difficulté jusqu'à une simulation de conduite complexe.

▶ Amusez-vous sur 117 circuits différents repartis dans 7 décors 3D gigantesques et totalement accessibles (Nevada, Japon, Mexique, Australie, Alpes, Décor urbain et le Centre de test) d'une surface de 6km² ! ▶ Faites monter votre taux d'adrénaline avec 48 missions et des courses en mode Joueur unique ou Multi-joueurs ! ▶ Conduisez plus de 100 modèles de véhicules différents, dont les Mercedes Class A à S, des modèles anciens ou de course et des prototypes ! ▶ Découvrez les caractéristiques techniques de chaque véhicule grâce aux données originales fournies par Mercedes-Benz ! ▶ Choisissez votre personnage pour enregistrer votre profil et suivre sa progression ! ▶ Défiez vos amis en mode multi joueurs sur un écran partagé ! ▶ Réglez la prise en main de chaque véhicule (du jeu d'arcade à la simulation) pour tester vos capacités !



SYNETIC The Funfactory

PlayStation.2

DISPONIBLE EN SEPTEMBRE

PC CD ROM

TDK. mediactive

FEATURING MUSIC FROM MINISTRY OF SOUND POWERED BY BLAUPUNKT CASIO Mobil 1 YAMAHA www.tdk-mediactive.com

NINTENDO GAMECUBE IS A TRADEMARK OF NINTENDO. | PlayStation and PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment. | "Microsoft", "Xbox" and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under licence from Microsoft.

Breed. La bave aux lèvres

Au risque de froisser tous les développeurs ayant travaillé dessus, il est inévitable de comparer Breed à Halo, tant ces jeux se ressemblent. D'ailleurs, il n'y a absolument aucune raison de s'en offusquer. En effet, être comparé à l'un des plus grands hits de la Xbox, c'est un honneur.

En tout cas, le jeu est très attendu sur PC (tout comme l'adaptation du premier Halo, d'ailleurs). La profondeur de champ est énorme, le design futuriste, plutôt sympa... et le genre, très prisé sur PC. Ce serait donc ça, la recette du succès ?

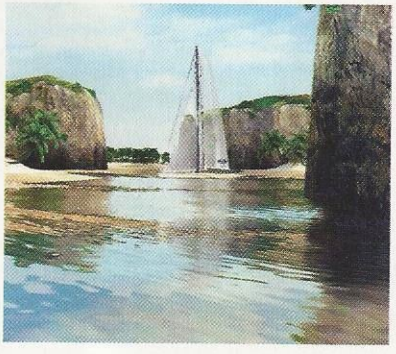
DATE DE SORTIE : début octobre 2003

Abracadabra. Nouvel add-on pour les Sims

Est-il besoin de donner plus de précisions ? Le nom du jeu est explicite, le titre paraît assez clair... Sachez toutefois que c'est à la demande des fans, et ils sont nombreux, que le thème des add-ons est choisi. Nous, à la rédac', on voudrait recevoir l'extension "Fonction Publique", qui consiste à fixer une horloge jusqu'à quatre heures de l'après-midi.

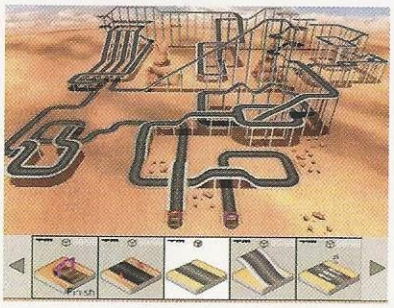
DATE DE SORTIE : 30 octobre 2003

Virtual Skipper 3. Vers de nouveaux horizons



Allez, on ressort la grand-voile ! Que vous soyez novices ou confirmés, cette édition 2003 vous entraînera vers de nouveaux horizons, à savoir Sydney et l'île de Wight. Autre destination : Tahiti, où vous pourrez créer votre parcours ! Avec les vents et les courants marins à déterminer, et toujours cette énorme communauté de joueurs avec qui vous pourrez désormais échanger vos régates.

DATE DE SORTIE : novembre 2003



TrackMania. Simple, mais efficace !

Petite tuerie française, TrackMania est un mixe réussi de Re-Volt et de Micro Machines. En Solo, une série de casse-tête vous fera construire des pistes pour relier le plus vite possible les **check points**. En Multi, chacun des quatre joueurs peut ramener ses pistes (20 ko) pour des parties endiablées. Le principe est des plus basiques. Pourtant, impossible de lâcher l'accélérateur. Ces gens de chez Nadeo sont des magiciens.

DATE DE SORTIE : novembre 2003

Rugby 2004. Au pays de l'ovalie

Contrairement aux autres produits de sa gamme "Sport" qu'il édite tous les ans dans des versions plus ou moins novatrices, Electronic Arts sort rarement une nouvelle version de jeu de rugby. Mais Coupe du monde oblige, voici qu'il s'en prépare une. Malin, n'est-ce pas ? Et comme le veut le dicton : "Si le jeu est moche, c'est qu'il doit être bon !". Enfin, normalement...

DATE DE SORTIE : septembre 2003

N'ayez pas peur de vos sensations !

SORTIE SEPTEMBRE 2003

WIND WARRIORS

ECHELON II

Byka BUKA ENTERTAINMENT

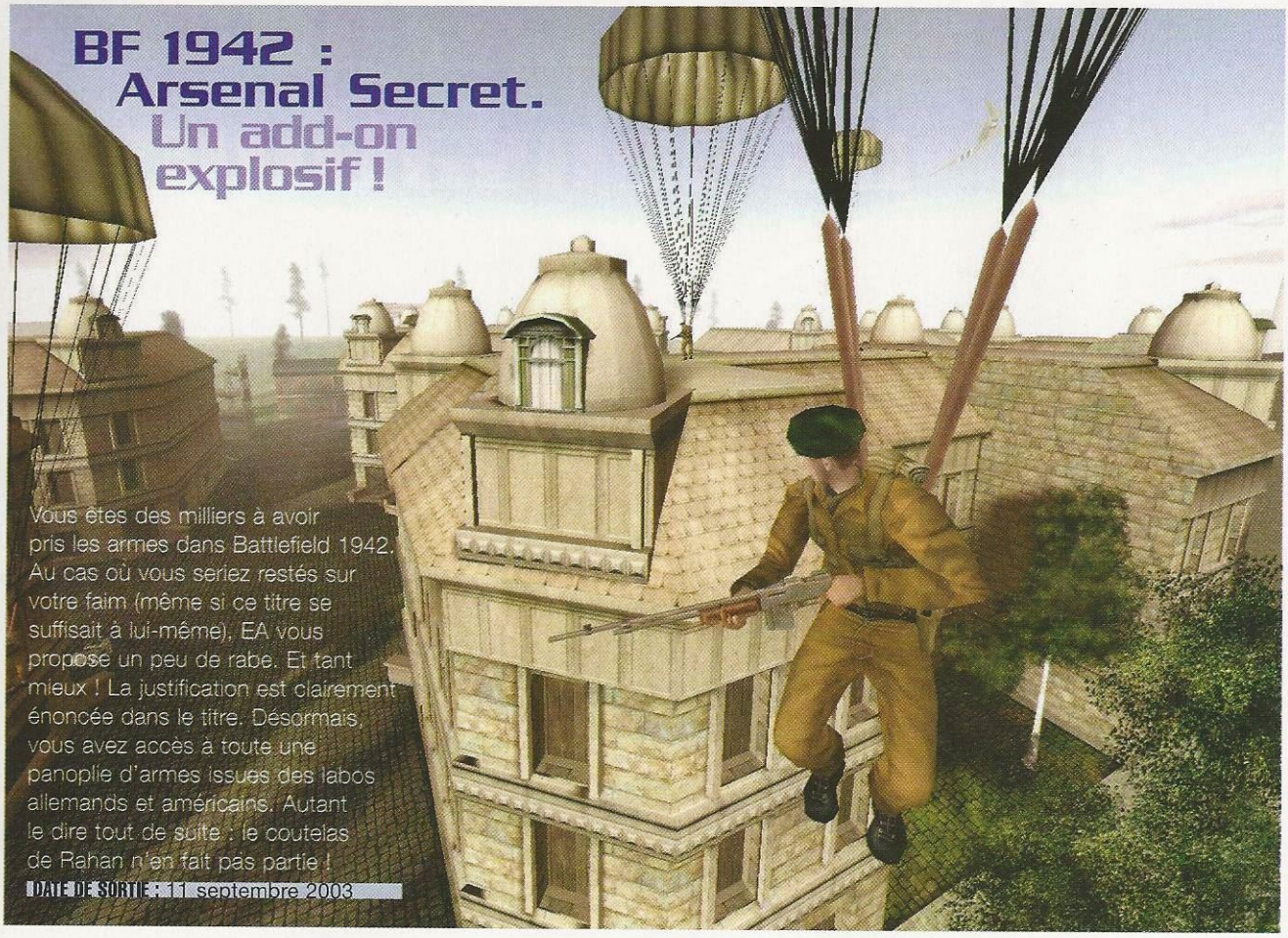
MADIA

PC CD-ROM

Pointsoft

Prix public conseillé. Toutes les marques citées sont déposées par leur auteurs. Pointsoft SA RCB 391 054 061 - 59510 Hem - France.

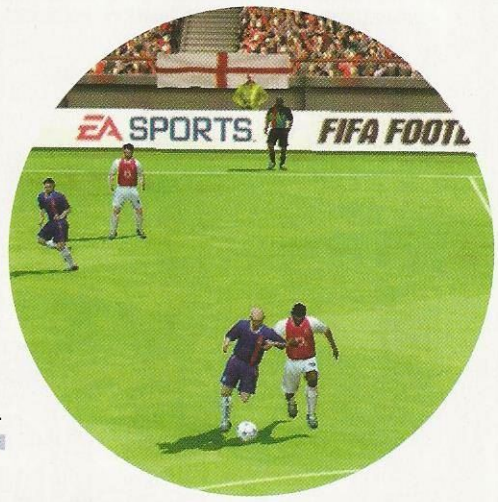
BF 1942 : Arsenal Secret. Un add-on explosif !



Vous êtes des milliers à avoir pris les armes dans Battlefield 1942. Au cas où vous seriez restés sur votre faim (même si ce titre se suffisait à lui-même), EA vous propose un peu de rabe. Et tant mieux ! La justification est clairement énoncée dans le titre. Désormais, vous avez accès à toute une panoplie d'armes issues des labos allemands et américains. Autant le dire tout de suite : le coutelas de Rahan n'en fait pas partie !

DATE DE SORTIE : 11 septembre 2003

FIFA 2004. Il revient, encore...



Comme chaque année, après un petit lifting à peine visible et un nouveau joueur pour faire la *motion capture*, FIFA revient en automne comme les hirondelles au printemps. Mais bien souvent, la déception se fait sentir. Le hit d'EA Sports ne semble plus faire le poids face aux dernières versions de Pro Evolution Soccer, dont le troisième opus est chroniqué dans notre rubrique "Consoles". A suivre...

DATE DE SORTIE : novembre 2003

Söldner. Une folie destructrice !

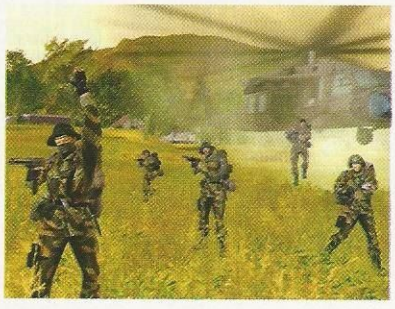
Pour sortir du lot quand on appartient à un genre embouteillé, mieux vaut avoir de bonnes idées. Söldner, qui sera édité par Big Ben, annonce l'utilisation d'un tout nouveau système , appelé "ADS" (Advance Destruction System). En gros, tout peut être détruit, y compris le sol... Même en mode Multijoueurs. On attend de voir. Car si c'est le cas, ce titre va faire l'effet d'un tremblement de terre.

DATE DE SORTIE : 24 octobre 2003

Galactic Civilisation. Courage, fuyons !

Voici un jeu comme on n'en fait plus ! Et à vrai dire, ça nous ravit depuis qu'on a troqué nos Amiga contre des PC. Mais même si on peut rigoler deux minutes avec les cinq races d'aliens, coloniser des planètes et en extraire les ressources, il est difficile d'installer ce jeu sur une bécane "dernier cri". Et cette remarque est aussi valable si vous avez un 486.

DATE DE SORTIE : octobre 2003



DEVIENS UN PRO

En 1993 est né le premier jeu de cartes à jouer et à collectionner : Magic: The Gathering®. Aujourd'hui, c'est le plus pratiqué et le meilleur jeu de sa catégorie, avec 6 millions de joueurs dans le monde entier. Chaque année, c'est plus de 3 millions d'Euros de dotation qui sont attribués aux meilleurs.

Tournois, championnats et Grands Prix, à vous de jouer.

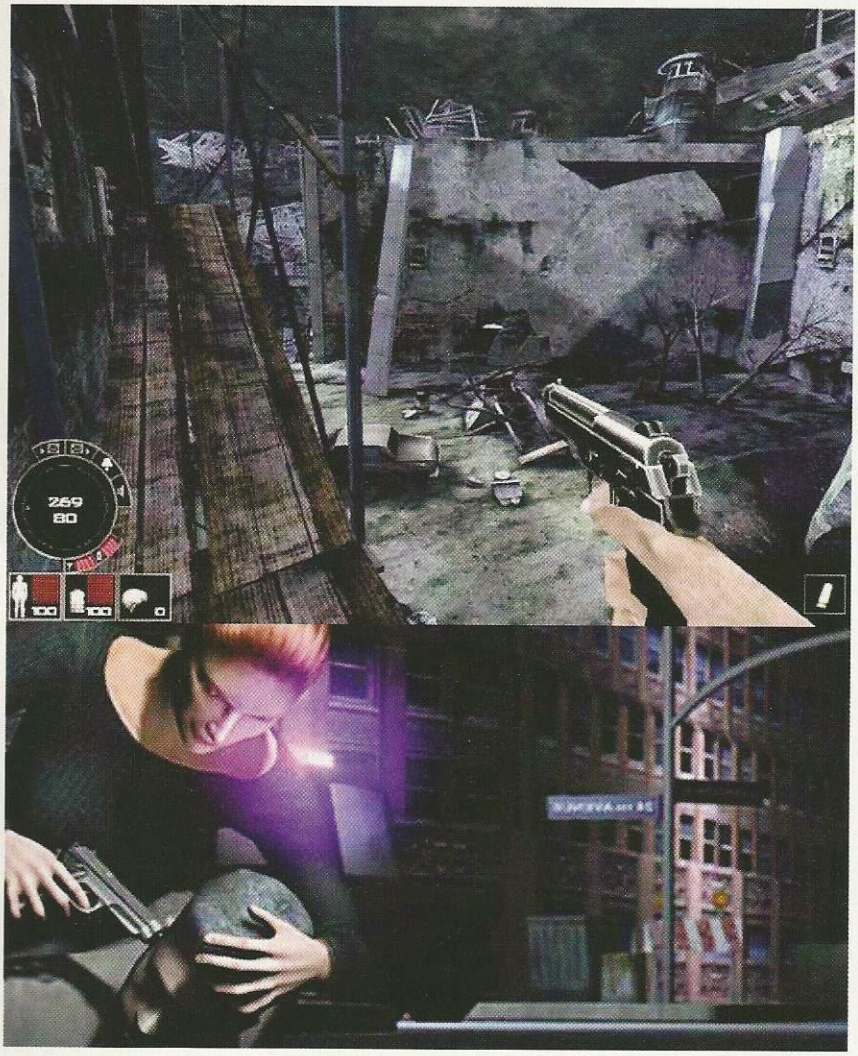
Découvrez ce que jouer comme un "Pro" signifie. Connectez-vous sur magicthegathering.com ou téléphonez au service consommateurs au 04.79.96.47.61 (custserv-fr@hasbro.co.uk)

Magic: the Gathering, the Magic: the Gathering 10th Anniversary logo, the Wizards of the Coast logo and the symbols are property of Wizards of the Coast, Inc. ©2003 Wizards.

Hannibal. De nouvelles images !

On vous en avait parlé, il y a quelques mois. Et depuis, plus rien ! L'inquiétude nous gagnait, d'autant que le jeu est prévu pour cet automne. Mais voilà que des screens nous parviennent. Pas mal du tout, d'ailleurs. Décidément, dans les pays de l'Est, on sait y faire. L'ambiance paraît haletante. Comment pouvait-il en être autrement sachant que nous nous lançons à la poursuite d'Hannibal Lecter, le *serial killer* du *Silence des Agneaux* ? Et même si ce titre se présente comme un FPS, l'enquête qui sert de toile de fond devrait nous obliger à utiliser plus de deux neurones. Rare pour ce type de jeux !

DATE DE SORTIE : automne 2003



Medal of Honor : L'Offensive. A l'attaque !

Neuf cartes pour les plaisirs solitaires, onze pour s'éclater à plusieurs, de nouveaux soldats, des environnements différents et d'autres armes : EA n'a pas lésiné sur les moyens. L'action de L'Offensive se déroule entre 1943 et 1944. Vous incarnez le sergent John Baker de l'armée des Etats-Unis et participez à la bataille de Kasserine, en Afrique du Nord. Puis viendra le siège de Messine, en Sicile, et la bataille de Monte Battaglia, en plein cœur de l'Italie.

DATE DE SORTIE : 2 octobre 2003

Sim City 4 : Rush Hour. Avance, pépé !

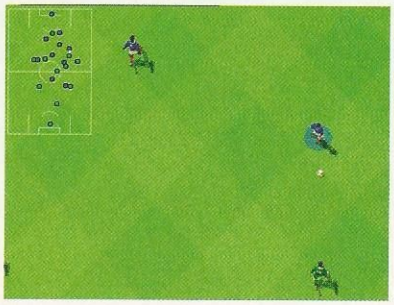
La sortie de la première extension officielle de Sim City 4 avance à grands pas. Un add-on qui vous retirera l'envie de passer votre permis (si vous ne l'avez pas), vous permettra de gagner un peu de fric en revendant votre caisse (si vous en avez une) et vous fera adorer les transports en commun (les bus en retard, le RER nauséabond, le train assourdissant...). Le réalisme de la série en a peut-être pris un coup.

DATE DE SORTIE : 25 septembre 2003

Ultimate Kick Off. Ça ne vous rappelle rien ?

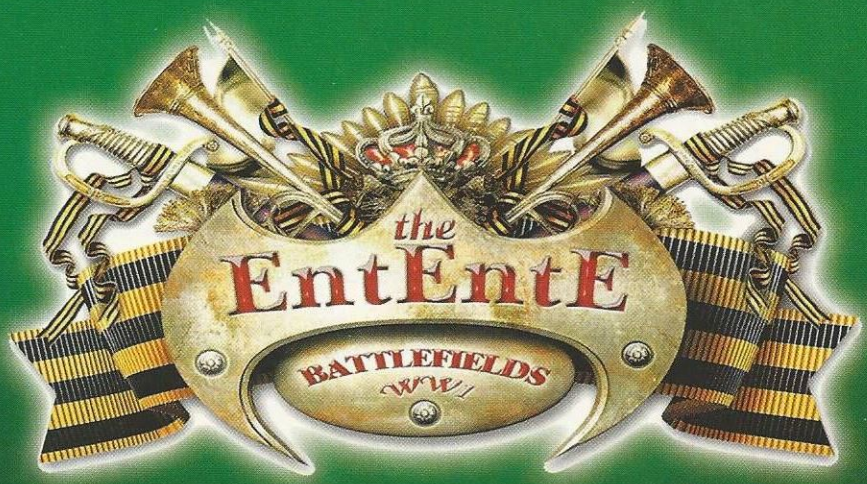
Une vue aérienne aussi vilaine que pratique, des petits bonhommes courant derrière un ballon qui ne leur colle pas au pied... Ça ne vous rappelle rien ? Mais si, Kick off, le hit d'Anco sur Amiga ! Steve Screech, le nouveau PDG de Floodit Software, travaille sur Ultimate Kick Off. De son propre aveu, "*il reste encore beaucoup de travail*". Mais il a accepté de nous envoyer une version "*qu'on ne peut pas montrer*". Et alors ? Ben, ça n'a pas changé !

DATE DE SORTIE : courant 2004



PC CD-ROM

"IL EST FACILE DE RECRUTER MILLE SOLDATS,
MAIS IL EST DIFFICILE DE TROUVER UN GÉNÉRAL !"



LE PREMIER JEU DE STRATÉGIE
SUR LA GUERRE 1914-1918

Byka
BUKA ENTERTAINMENT

Pointsoft

X-Plane 7. Décollage imminent

L'un des tous meilleurs simulateurs de vol mettra en vente sa septième version le 15 septembre prochain. La bêta qui a atterri sur un des bureaux de la rédac' était pleine de promesses, même si bon nombre de textures (ce qui représente 6,5 Go de données) n'avaient pas été gravées sur CD. On comprend pourquoi... Cependant, la dynamique de vol est toujours aussi exceptionnelle, et ce soft s'annonce comme un des plus complets de sa catégorie. On attend avec impatience une version encore plus aboutie pour vous faire part de nos impressions.

DATE DE SORTIE : 15 septembre 2003

Heaven & Hell. Prenez et jouez-y tous !

Les forces du bien et du mal sont encore en opposition. C'est quoi ? Le retour de *L'Exorciste* ? La Fin des Temps ? Non, H&H est un jeu de gestion où l'on joue à Dieu. Il faut convertir le plus de disciples possible pour conquérir des territoires. Vaste paradoxe. Quand on choisit le camp des grenouilles de bénitier, ne doit-on pas jouer les martyrs, et non les vainqueurs ? C'est mignon, sans plus, mais assez marrant. A suivre...

DATE DE SORTIE : octobre 2003

Cold Zero. H + 1 !

Cold Zero est le nom d'un virus dont se sont emparés des terroristes. L'humanité tout entière est donc en péril. Vous seul pouvez sauver le monde. Votre nom : Euh, John... McMachin ou un truc qui s'en rapproche. Mais pas McLane, Bruce Willis ayant refusé toute paternité de ce bébé. Ceci dit, avant de sauver le monde, il faudrait déjà arriver à l'heure sur nos bureaux. Comme ça, on aurait le temps de le tester. Rendez-vous dans un mois !

DATE DE SORTIE : fin septembre

Joint Operations. Retardé à 2004 !

Encore un jeu de guerre. Mais quel jeu de guerre ! Joint Opérations, qui s'appuie sur le moteur de Delta Force : Black Hawk Down, nous invitera très prochainement dans un pays souvent délaissé mais propice à ce genre de jeu, à savoir l'Indonésie. Sans grandes surprises, les premières images sont assez convaincantes... Encore faut-il qu'elles servent un bon scénario et un bon gameplay, d'où le retard pris par le studio de développement. Ce titre, initialement prévu pour l'automne, ne sortira pas avant 2004.

DATE DE SORTIE : début 2004

LOGOSONNERIE TE PROPOSE UN MOBILE NEW GENERATION !!

PAR TEL >> **08 99 705 745**
PAR MINITEL >> **3617 logosonnerie**
SUR LE NET >> **www.logosonnerie.com**
PAR SMS >> **au 82020** SMS+ 8 2 0 2 0 (1€ par envoi + prix d'un SMS)
EX : pour télécharger la sonnerie MONO "Chihuahua" envoie par SMS 80446 au 82020

NEW ! APPELLE LE 3255 !! ET DIS "LOGO" OU "SONNERIE"
multi media

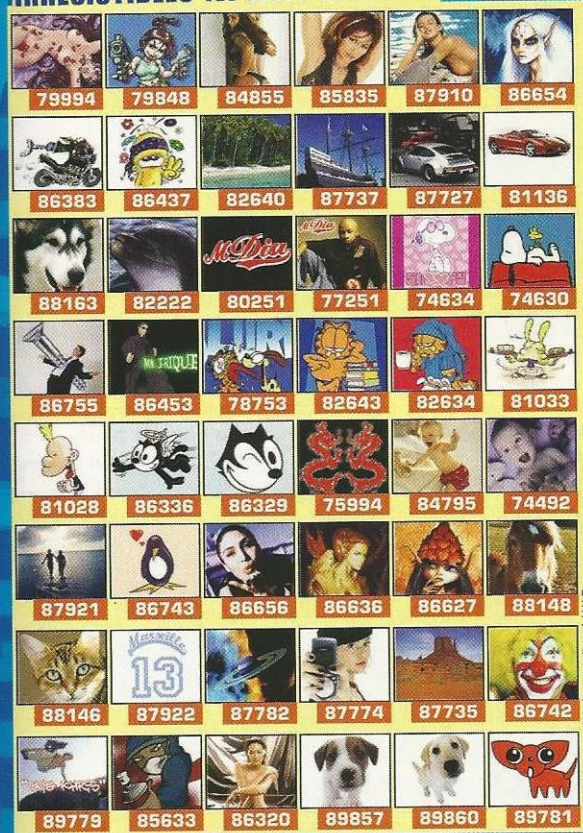
>>LOGOS COULEUR

Retrouve tous les logos Couleur sur le Wap et l'i-mode
SFR 123MELODIES
123IMAGES
GALLERY >> 123IMAGES

LES LOGOS STARS

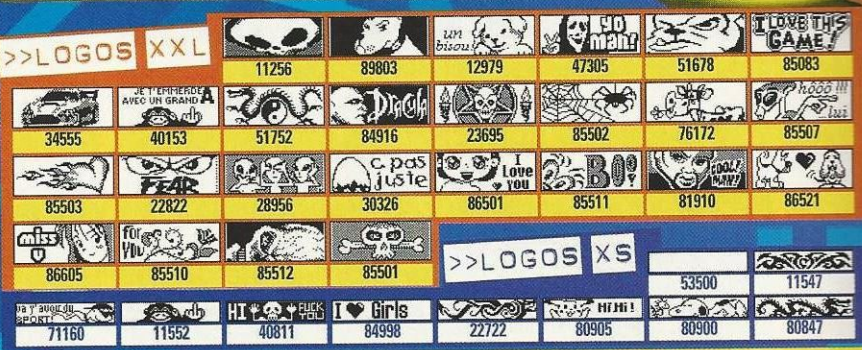
80240 75737 80140 85651 86710 86686

IRRESISTIBLES TES LOGOS COULEUR !!


79994 79848 84855 85835 87910 86654
86383 86437 82640 87737 87727 81136
88163 82222 80251 77251 74634 74630
86755 86453 78753 82643 82634 81033
81028 86336 86329 75994 84795 74492
87921 86743 86656 86636 86627 88148
88146 87922 87782 87774 87735 86742
89779 85633 86320 89857 89860 89781

· Ton téléphone doit être configuré WAP

>>LOGOS XXL


11256 89803 12979 47305 51678 85083
34555 40153 51752 84916 23695 85502 76172 85507
85503 22822 28956 30326 86501 85511 81910 86521
86605 85510 85512 85501

>>LOGOS XS

53500 11547
71160 11552 40811 84998 22722 80905 80900 80847

>>LOGOS COLLECTORS

LE TOP DES LOGOS A AVOIR ABSOLUMENT !!

30983 30982 54037 53992 79240 79239 47985 52271

>>LOGOS ANIMES

N&B OU COULEUR !! TROP TOP LES LOGOS ANIMES !!!

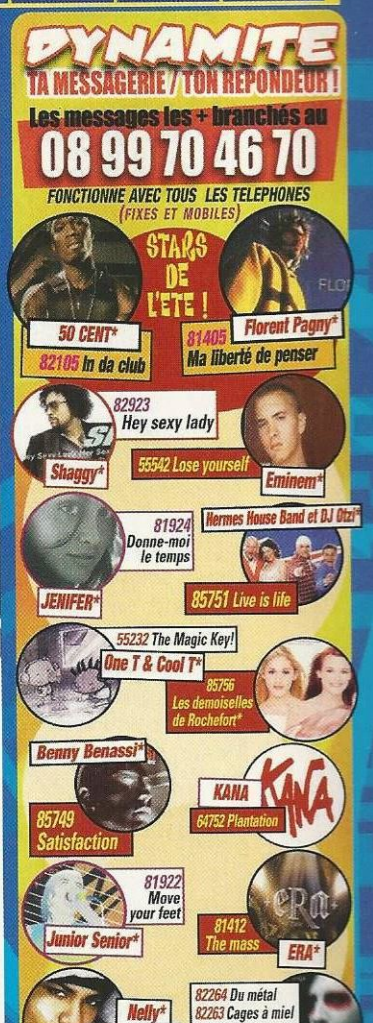
47086
83160

TOP SMS

PREPARE-TOI A GAGNER !!!
JOUE PAR TEL AU 08 97 66 67 68
OU PAR SMS AU 71020
Par ex : Pour gagner le nouveau LG5, envoie par SMS : JEU LG5 au 71020

DYNAMITE

TA MESSAGERIE / TON REPONDEUR !
Les messages les + branchés au 08 99 70 46 70
FONCTIONNE AVEC TOUS LES TELEPHONES (FIXES ET MOBILES)



*imitations et parodies

>>SONNERIES

T'i charge la sonnerie MONOphonique ou POLYphonique de ton choix !!

SFR 123MELODIES 123MELODIES GALLERY >> 123MELODIES
Retrouve toutes les sonneries POLY sur le Wap et l'i-mode

LE TOP MONO	LE TOP POLY	TITRE
22026	81095	We Will Rock You
80446	80451	Chihuahua
70787	74642	In da club
11059	54256	Les bronzés font du ski
11023	54254	Le flic de Beverly Hills
11041	55672	La guerre des étoiles
15040	55678	Simpsons
47652	55762	All the things she said
48925	73837	Hey sexy lady
78846	78990	Gravé dans la roche
82301	76139	Le mur du son
11045	55673	Pulp fiction
76164	76681	Ma liberté de penser
43360	98826	Live is life
53427	55670	Plantation
80779	80314	DJ
64886	75460	Bump bump bump
64888	74539	Dr Hannibal
42896	54259	Without me
78848	82148	Match nul
39410	70803	J'ai demandé à la lune
75613	76690	Satisfaction
76078	76449	Somewhere I belong
80784	55669	Jenny From The Block

TOP !!

RADIO		
82817	82739	21 questions
85278	85277	Avec les filles...
75937	79133	Bring me to life
78844	80185	Come undone
82819	81884	Crazy in love
83892	83823	Dis moi que l'amour
80158	81885	Fan
76148	81887	Get busy
74800	76139	Ignition
64930	82752	In assenza di te
85121	84911	Je cours
85100	84910	Je trace
86400	86294	Je vais te chercher
85602	85605	Je voulais te dire...
81543	81431	Laissons entrer...
85098	84947	Les demoiselles de...
82600	80827	Ma conscience
84559	84518	Marylin
85968	85897	Noble art
82317	80817	Ojos asi
80174	81962	Rock your body
76526	76444	Scandalous
39987	80821	Sweet soca music
80178	82551	The magic key
85119	84896	Where is the love?

X-CLUSIF !

CINEMA		
11075	70718	Arizona Dream
11089	74321	Dirty dancing
12642	82142	Austin Powers
11128	85593	Blues Brothers
11005	80069	James Bond
75667	75966	Hotel commissariat
11183	82144	La Carioca
29310	70733	La famille Addams
11130	82145	La grande évasion
11065	70735	La valse d'Amélie
11056	82158	La vérité si je mens
11014	55774	Le bon, la brute ...
11106	85596	Le grand blond avec...
11015	55674	Le Parrain
11107	70736	Le pont de la rivière ...
10431	75553	Le professionnel
22704	82616	Le seigneur des ...
82983	82977	Les 10 commandements
10047	80134	Les mystères de...
11025	55671	L'Exorciste
84584	82831	Matrix reloaded
10088	54257	Mission impossible
11047	74319	Pretty Woman
11045	55673	Pulp fiction
74488	74320	Taxi 3

FUN !

TV		
10054	55773	Agence tout risque
40747	82138	Albator
10074	82139	Alerte à Malibu
10033	54238	Amicalement vôtre
21825	82141	Arnold et Willy
15035	79934	Becassine
10005	79938	Buffy
15018	55676	Capitaine Flam
15017	79941	Chapi Chapo
10034	79953	Drôles de Dames
11160	82802	Fame
10008	70728	Friends
10009	79960	Happy days
10124	80079	La croisière s'amuse
29323	70807	La panthère rose
28760	55675	Les cités d'or
10048	80078	L'ile aux enfants
13829	80065	L'inspecteur Gadget
10055	54260	Magnum
80260	80261	Nice People
43272	82151	Olive et Tom
11060	55778	Rocky
80756	81360	Save me (BOF Smallville)
10056	73844	Starsky et Hutch
10085	73845	Urgences

COOL !

· Pour les sonneries Poly, ton téléphone doit être configuré WAP

UNE CONSOLE DE JEUX VIDEO EN LIVE SUR TON MOBILE!

APPELLE VITE LE 08 99 70 55 99

NEW !! 1 APPEL 1 JEU
JEUX ARCADES ET DE REFLEXION??
CHARGE EN EXCLU LES DERNIERES NOUVEAUTES!!

EGALEMENT PAR TEL AU 3255 !! : TU DIS "JEU JAVA" ET TU TELECHARGES!!!

SENSATIONS GARANTIES SUR TON MOBILE!!

Compatibilités : 3410, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6610, 7210, 7250, 7650
gameloft

DEMANDE L'AUTORISATION A TES PARENTS AVANT D'APPELER. Liste des téléphones compatibles sur www.logosonnerie.com ou en appelant le 08 26 88 33 44 (0.150€/mn) **Sonneries monophoniques :** compatibles sur Nokia, Sagem, Philips, SonyEricsson, Motorola, Siemens, Trium, Sendo, LG, Samsung, Panasonic adaptés. **Sonneries polyphoniques :** compatibles sur Nokia, Alcatel, Panasonic, SonyEricsson, Motorola, Sagem, Samsung, Siemens adaptés. **Logos couleur :** compatibles sur Nokia, Motorola, Panasonic, Sagem, SonyEricsson, Sharp, Samsung, Siemens adaptés, LG7000 et Alcatel 531. **Big logos :** compatibles fond d'écran sur Nokia et Siemens adaptés et en message image sur Nokia, Alcatel, SonyEricsson, Samsung adaptés. **Logos animés noir et blanc :** Nokia adaptés ; **Logos animés couleur :** Motorola, Sagem, Siemens, Nokia, Panasonic et SonyEricsson adaptés. **Big logos :** compatibles fond d'écran sur Nokia et Siemens adaptés et en message image sur Nokia, Alcatel, SonyEricsson, Samsung adaptés. **Logos classic :** compatibles sur Nokia, Siemens, Samsung, SonyEricsson, Alcatel adaptés ;123 MM RC 342 177 029 • Tarifs depuis un poste fixe : 0899 : 1,349 €/appel+ 0,337€/mn • 3617 : 0,843 €/mn. Par SMS : 1€ / envoi + prix d'un SMS - 3 SMS par téléchargement. Top SMS 3614 RC B411804965. En appelant nos services mobiles, votre numéro de mobile sera enregistré dans notre base. Néanmoins et conformément à l'article 34 de la Loi n° 78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, nous vous rappelons que vous disposez d'un droit d'accès de rectification et de suppression des données nominatives vous concernant. Vous pouvez donc à tout moment demander à ne plus figurer sur notre base en écrivant à : 123 MULTIMEDIA - BP 1141 - 31100 TOULOUSE. PEANUTS © United Feature Syndicate, Inc. © 2003 Corbis Inc ; © 2003 PAWS-All Rights Reserved; TITEUF par Zep © France Animation /Editions Glénat / Canal J / France 3 / Smec. © Meander Studio, © "LE PIAF" DANI SALEL - [2003]; BETTY BOOP : (2003) King Features Syndicates, Inc./Fleischer Studios, Inc. ; © France Animation /Editions Glénat / Canal J / France 3 / Smec. © Felix the cat Productions Inc. © Serge Jacques – Mobibase ; © Stock Image – Mobibase ; © Marc Robin - JTP – Mobibase .

SMS+ 7 1 0 2 0 (1€ par envoi + prix d'un SMS)

CONSOLES

PRO EVOLUTION SOCCER 3

PS2

Et un, et deux, et trois...

LE HIT DE KONAMI SORTIRA LE 21 NOVEMBRE SUR PS2. MAIS LE STUDIO DE TOKYO TRAVAILLE SUR LA VERSION PC.

Jusqu'ici, les fans de foot n'avaient guère le choix sur PC, Electronic Arts ayant le monopole avec FIFA, un titre pourtant très moyen. Mais les choses vont changer, KCET (le studio de Konami basé à Tokyo) travaillant d'ores et déjà sur la version PC de Pro Evolution Soccer 3. Malheureusement, la firme japonaise n'a rien annoncé "officiellement", et aucune date ne peut donc être avancée. Seule la sortie de PES 3 sur PS2 a été programmée au 21 novembre.

Dans cette simulation pure et dure, on peut tout faire, aussi bien marquer un but génial (un coup du sombrero enchaîné avec une reprise de volée) que rater l'immanquable (une frappe dévissée qui termine en touche). Si ça vous arrive, n'insultez pas la console ! Vous avez dû appuyer trop fort, tirer dans la mauvaise direction ou utiliser un mauvais bouton. Bref, on est loin de FIFA, dont la facilité d'accès en fait plus un jeu d'arcade qu'une "simu".

A titre de comparaison, PES 3 est au foot ce que Half-Life 2 sera aux FPS. La physique de la balle est impressionnante de réalisme. Ses trajectoires varient en fonction de la qualité du terrain, de l'effet que le joueur lui a donné et des "obstacles" qu'elle peut rencontrer. Tous ces paramètres donnent une totale liberté de jeu, si bien qu'aucune action ne sera identique en tout point à une autre et que chaque partie sera unique.

Quand on pense que le jeu ayant donné naissance à cette série (Goal Storm) était l'un des plus mauvais de l'histoire, on a peine à y croire. Mais depuis, Konami a sorti une trentaine de jeux différents (entre les versions japonaise et européenne, améliorées par les déclinaisons "Deluxe" et "Final Evolution"). Et chacun a apporté son lot de nouveautés !

PES 3 vous propose par exemple des graphismes plus soignés, et des animations encore plus nombreuses, comme la "roulette" que Zinedine Zidane a rendu célèbre. Sans oublier l'arbitre qui siffle les mains. Ça a l'air tout bête, ce petit détail, mais figurez-vous qu'il s'agit d'une grande première !

Voilà pourquoi PES 3 est de plus en plus proche de la perfection. Reste que le mode Online est toujours absent. Mais PES 4 (déjà !) devrait inclure le jeu en ligne. A moins que la version PC, plus propice au réseau, ait la primeur de cette nouveauté...

Socrates

Le coup du sombrero.
L'adversaire coupe votre trajectoire, mais vous rebroussez chemin et faites passer le ballon au-dessus de votre tête.

La "roulette de Zizou.
Arrivant face à votre vis-à-vis, vous arrêtez le ballon du droit, faites un tour sur vous-même en l'emmenant du gauche pour enrouler (et enrhumer) le défenseur.

Bouche bée.
Devant un tel soucis du détail (ressemblance des visages, réalisme des gestes...), on ne peut être qu'admiratif !

Steel Batalion

Voilà un jeu qui ne plaira pas à tout le monde ! Il vous met aux commandes d'un mech, cet immense robot surarmé qu'on a pu voir, récemment, dans Metal Gear Solid. Il y a des fans ! Si, si... Il paraît ! Pour preuve : ce jeu est vendu avec une manette reprenant le design du tableau de bord d'une de ces machines de guerre. Cela dit, l'ambiance a été très soignée et le principe reste incroyable. Même si, au bout du compte, le plaisir de jeu ne semble pas être à ce prix (près de 150 euros). En tout cas pour un novice.

SW Rebels Strike

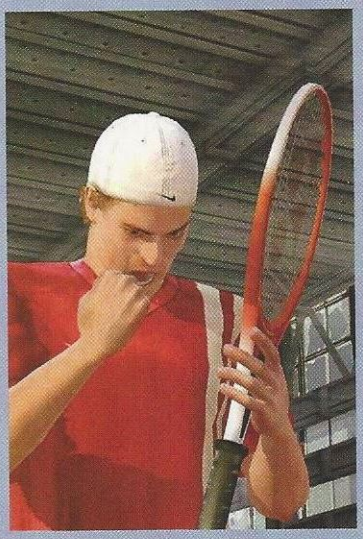
Prévu pour la fin du mois au Japon (le 26 septembre exactement), Star Wars Rogue Squadron III : Rebel Strike est annoncé pour la mi-octobre aux Etats-Unis (certainement le mois suivant en France, donc). Le principe est certes éculé (on en revient toujours aux mêmes scènes issues de la première trilogie de George Lucas), mais à chaque fois, la réalisation est meilleure, et les effets s'avèrent plus grandioses que jamais. Incontournable, donc !

COLIN MCRAE 4

Le troisième volet de cette simulation de rallye vient de sortir sur PC et il n'y a rien de plus injuste que de voir les consoles accueillir le quatrième opus de cette série. Mais ce jeu n'en reste pas moins le meilleur dans son genre. Plus beau, plus rapide... mais toujours aussi frustrant puisqu'à partir de novembre, on ne pourra piloter qu'une Citroën Xsara en mode Carrière. Pfff !!!

TOP SPIN

Andy Roddick représente l'avenir du tennis, et Top Spin, celui de ce sport sur consoles. Graphismes magnifiques, jouabilité exceptionnelle... et possibilité d'affronter des joueurs du monde entier grâce à la Xbox Live ! Un classement ATP "virtuel" sera d'ailleurs élaboré pour désigner – comme sur le circuit professionnel, d'ailleur – le n°1 mondial. Un concept très intéressant !



POKEMON RUBIS & SAPHIR

Les deux nouveaux jeux Pokemon (les versions Rubis et Saphir) ont battu tous les records de vente sur Game Boy Advance et SP : plus de 500 000 exemplaires de ces deux titres ont été écoulés en un week-end. Par ailleurs, les ventes de ces consoles ont augmenté de 50% le jour de leur sortie, le 25 juillet dernier.

WAKEBOARDING UNLEASHED

Tony Hawk reste une grande source d'inspiration pour les développeurs. Pour ce jeu, Shaun Murray, un surfeur réputé, a remplacé le célèbre skater. Et même si, cette fois, vous êtes tracté par un bateau, le principe reste le même : il s'agit de faire des figures complexes et de remplir divers objectifs dans des décors sublimes (port de Hong Kong, ville inondée...).

HORS JEUX

>> LIVRE

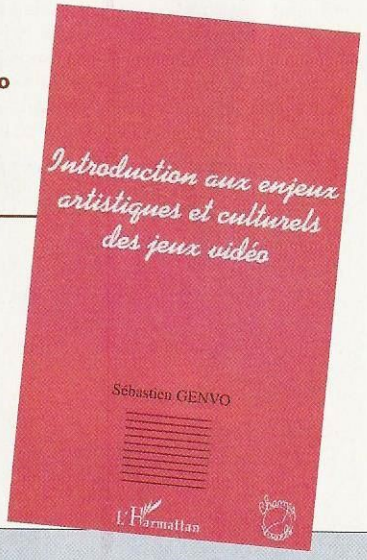
Le titre le plus long

Voilà un livre qui tombe rudement bien ! A l'heure où les éditeurs cherchent à tout prix à obtenir une TVA à 5,5 % dans leur domaine d'activités sort un livre très intéressant, intitulé Introduction aux enjeux culturels et artistiques des jeux vidéo. Les éditeurs souhaitent que notre média préféré soit considéré comme un art, ce qui n'est pas une totale hérésie. Ce livre est une passerelle vers cette idée. Sans parti pris, bourré de bonnes idées, d'interrogations pertinentes (au fait, c'est quoi le gameplay ?), ça se dévore d'un trait ! En plus, ce n'est pas très long et ça remet les choses à plat. On reparlera sans doute de cet auteur, Sebastien Genvo, dans de prochains numéros. Pour en savoir plus, faites donc un tour sur notre site à l'adresse suivante :

HTTP://www.gen4pc.com/index.php?wpe=a1472

>> Introduction aux enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo

Pages : 92
Editions : L'Harmattan
Prix : 9,5 euros environ.



>> CINÉMA

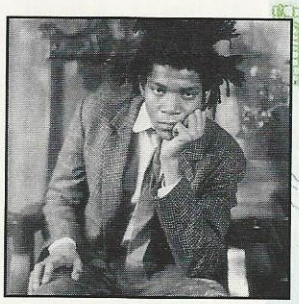
Deux guerres pour le prix d'une

Au moment où vous lirez ces lignes, ce chef-d'œuvre sera sorti depuis un mois. Si vous ne l'avez pas vu, courez l'acheter ! L'opposition n'est plus simplement celle des hommes contre les machines, il s'agit aussi celle d'une femme contre un homme. Plus précisément, le duel entre un Schwarzy fatigué ("*Je suis bon pour la casse !*") et une bimbo très en formes. Un remake de David contre Goliath, mais les apparences sont trompeuses. N'est pas David qui l'on croit. Un seul personnage manque à l'appel : Sarah Connor. Dommage, c'est quand même l'actrice la plus convaincante de cette nouvelle trilogie.

>> EXPO

SAMO

C'est à cause d'un gameplay limité que Jean-Michel Basquiat n'a pas eu une durée de vie énorme. Il a brillamment passé les premières tableaux du grand jeu de la vie : adolescence difficile, expositions, succès... Malheureusement, il a beaucoup trop joué les replays de la mission intitulée drogue dure. Une magnifique expo se déroule en ce moment. Sortez-vous un peu des jeux et allez faire un tour au musée Maillol pour admirer ses "frags" contre la guerre, le racisme, la torture... Plus le monde part en vrille, plus l'œuvre de Basquiat est belle.



>> Jean Michel Basquiat
Musée Maillol
61, rue de Grenelle à Paris

Jusqu'au 23 Octobre 2003
Entrée : 7 euros

24

Je m'appelle Jack Bauer

24, c'est la première série en temps réel. 24 heures, mouvementées, de la vie d'un agent des services secrets américains. La mission initiale consistait à protéger le sénateur Palmer. Mais Jack a la poisse, sa femme et sa fille se font enlever, deux fois dans la même journée.
Coup de bol : elle s'échappent, deux fois aussi. Ça tombe bien, Jack avait d'autres chats à fouetter avec les taupes du bureau. Je vous dis le dénouement. A la fin, Jack va se coucher, vraiment très fatigué.
Il était temps que cette édition arrive. Nombreux sont les téléspectateurs de Canal+, puis de TF1, à avoir raté au moins un épisode. Posséder l'intégrale de la saison 1, c'est pouvoir observer à la loupe les différents cadres, l'écran étant parfois découpé en plusieurs images, ou vivre la journée de Jack, en appuyant sur "play" à minuit pois sur "stop", 24 heures plus tard.
Malheureusement, les bonus sont un peu légers. Mais les fans se rueront sur la fin alternative. Une présentation de la saison 1 par Kiefer Sutherland est également disponible.

EDITEUR : Fox Pathé Europa **DATE DE SORTIE :** 1er octobre
PRIX : 70 euros environ

CITIZEN KANE

Rosebud

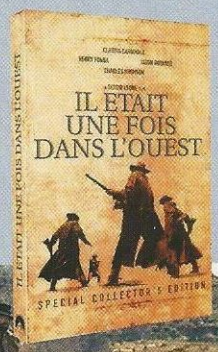
C'est en 1998 que Citizen Kane a été élu "Meilleur film de tous les temps". Les Editions Montparnasse proposent une baisse de prix spectaculaire. De 40 euros, il passe à 15 ! Le film est restauré, mais la copie était cependant très abîmée. Du coup, ça pétouille un peu dans tous les sens. Peu importe ! Les curieux découvriront un film d'une intelligence rare.

EDITEUR : Editions Montparnasse **DATE DE SORTIE :** 16 Septembre
PRIX : 15 euros environ

IL ÉTAIT UNE FOIS DANS L'OUEST

Joue pour ton grand frère !

Le 19 septembre 2003 sera à marquer d'une pierre blanche. C'est précisément ce jour-là que sortira l'édition Collector de *Il était une fois dans l'Ouest*. Sur 2 DVD ! Ce chef-d'œuvre a été entièrement remasterisé. Il a également été commenté sur deux pistes, par John Carpenter et John Milius sur la première puis des acteurs, le directeur photo et Bernardo Bertolucci sur la seconde. Sur le disque 2, on se délectera de plusieurs interviews (d'époque ou actuelles), de précieux documentaires et de rares photos. A noter la sortie du film *Il était une fois la révolution*, le 2 septembre.



EDITEUR : Paramount **DATE DE SORTIE :** 18 Septembre
PRIX : 25 euros environ

DAREDEVIL (ÉD. COLLECTOR)

Les héros se suivent et ne se ressemblent pas

Il ne se passe pas trois mois sans voir passer l'adaptation ciné d'un Comics Marvel. Mais ils ne sont pas tous de la trempe de Spiderman ou des X-Men. Daredevil, c'est un peu le cousin attardé qu'on a un peu honte de montrer. Reste toutefois deux documentaires très complets, d'une heure chacun, et des reportages sur les effets spéciaux. Bref, une édition "caviar" pour un film "pâté de tête".

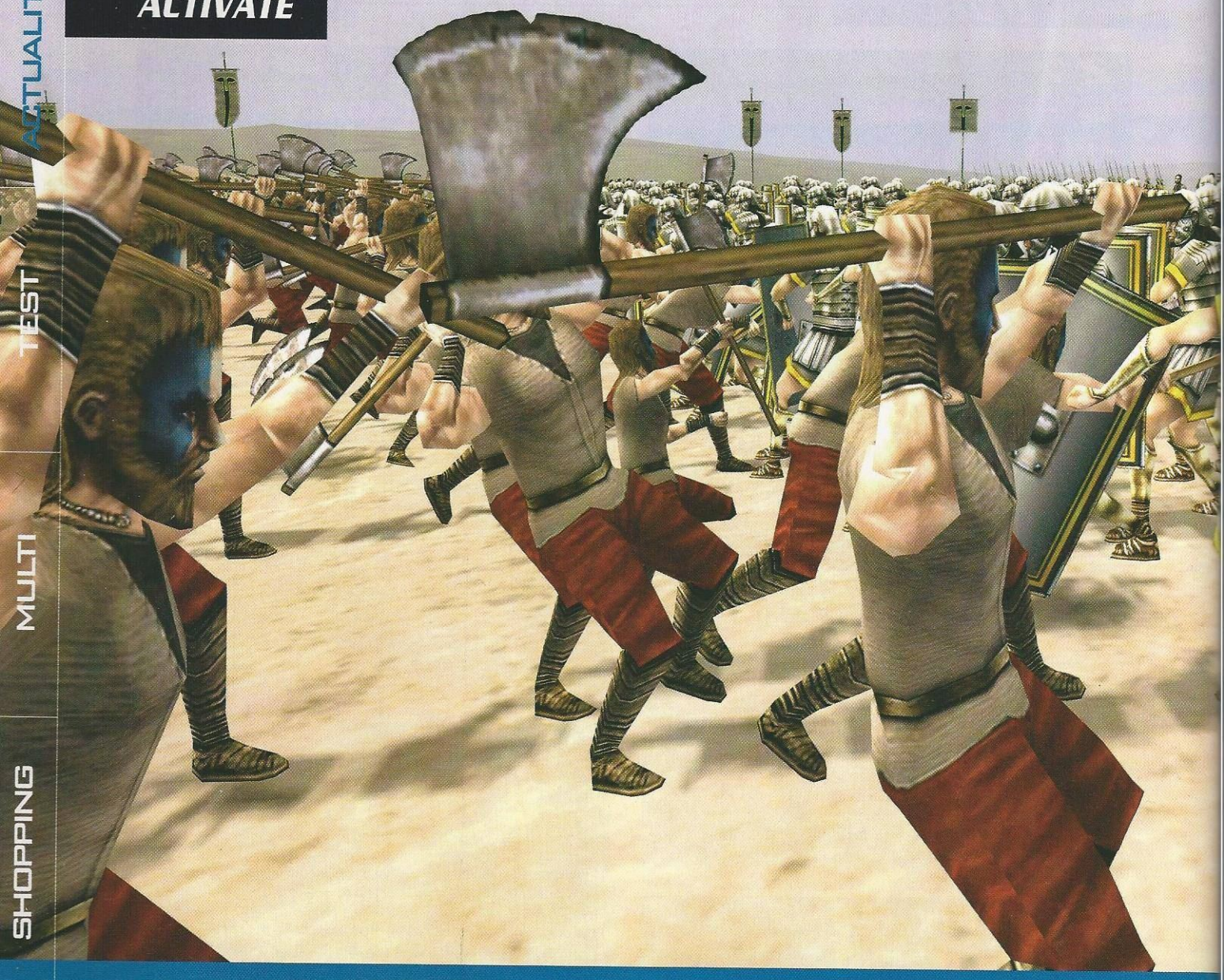
EDITEUR : Fox Pathé Europa **DATE DE SORTIE :** 19 Septembre
PRIX : 30 euros environ

LES AUTRES SORTIES DVD DE SEPTEMBRE...

>> **ZELIG** (le meilleur Woody Allen !)
PRIX : 12 euros environ
>> **OMBRES ET BROUILLARD**
(Woody Allen) **PRIX :** 12 euros environ

>> **CASABLANCA** ÉD. "COLLECTOR" 2 DVD
(Curtiz) **PRIX :** 40 euros environ
>> **RAN** ÉD. "PRESTIGE" 2 DVD
(Kurosawa) **PRIX :** 25 euros environ

>> **COMÉDIE ÉROTIQUE D'UNE NUIT D'ÉTÉ**
(Woody Allen)
PRIX : 12 euros environ



Des jeux pur malt

L'ACTIVATE 2003 AURA ÉTÉ UN TRÈS BON CRU, AVEC, ENTRE AUTRES, DES TITRES ATTENDUS, COMME CALL OF DUTY, TOUS LES LUCASARTS, ROME TOTAL WAR, ET...

L'Activate 2003, salon durant lequel Activision dévoile ses hits, avait cette année un petit goût de panse de brebis farcie. Ecosse oblige ! Ça se mange (enfin, il paraît), personne ne sait ce qu'on trouve dedans (mieux vaut ne pas poser de questions)... et on ne peut pas en parler aux copains en rentrant. De honte ? Non ! Pas le droit, tout simplement. Ni de prendre des photos, ni de véhiculer la moindre information... Etrange ! Mais Activision a blindé son catalogue de rentrée avec quelques tueries ! Jérome

» Empires

Ça patauge. Ce RTS promet de très beaux morceaux de bravoure. La gestion de ressources, c'est bien... La boucherie, c'est mieux !

Après une présentation très "corporate" du bienfait d'Activision sur la paix dans le monde, rendez-vous avec Rick Goodman, Monsieur Empire, pour qu'il nous fasse jouer à son dernier rejeton, Empires : Dawn of the Modern World. Encore en phase de peaufinage, mais attendu pour octobre, ce magnifique jeu de stratégie couvre un millénaire de batailles, du Moyen Age à la Seconde Guerre mondiale. A huit en réseau, ou seul contre l'IA, tout tient dans la bonne maîtrise du peuple choisi. Chacun possède sa recette "familiale" pour exploser le voisin : vaches volantes, zeppelins espions, capture des ennemis... Stainless Steel Studios a assuré sur tous les plans, y compris techniques. Le moteur permet en effet de se balader et de zoomer, même au cœur des batailles. Reste à voir les derniers réglages pour savoir ce que ce hit en puissance donnera au final.

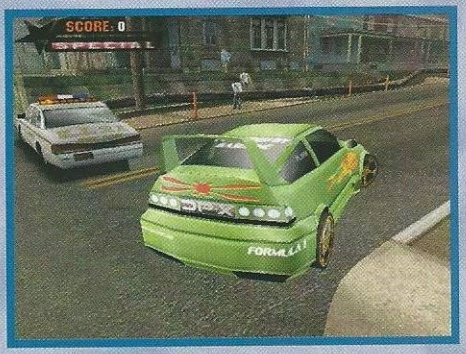
» BOOM 3

Porte close. Et sur celle-ci, il y a une pancarte "no filming". Dommage...

Après avoir squeezé Disney's Extreme Skate Adventure (pas facile, la vie de testeur sur consoles), nous passons dans une pièce sombre...Un mec, américain, joue. Un autre, américain aussi, regarde. Les deux parlent de marines. On pense donc à un jeu destiné à concurrencer Virtual Skipper 3. Mais il y a des fusils dans ce titre. Ça ne doit pas être ça alors ! En fait, c'est bizarre l'Ecosse ! On ne peut pas prendre de photos, ni parler de ce qu'on a vu... Mais sachez que ça a l'air bien ! Il faut voir ce gars, perdu dans une usine de ketchup infesté par des bestioles. Ces bestioles sont justement les potes du héros qui ont été contaminés... Le ketchup ne devait pas être frais. Y'en a plein les murs ! Bizarre... On nous a dit que c'était très prometteur et que, peut-être un jour, on en saurait plus...

» Tony Hawk UnderGround

Nawouac. Cette fois, on se balade en caisse dans T.H.U.G ! Qui l'eut crû ?



Après nous être installés sur des sièges qui tournent, nous voyons le nouveau Tony Hawk. Il ne sortira pas sur PC, mais le monsieur louche en annonçant ça, l'air de dire : "Attends un peu ! Tu verras, mon coco... Tu l'auras ton jeu. Ferme les yeux et compte jusqu'à un milliard !". Dans ce Tony Hawk, il y aura de la marche à pied, de la conduite de voitures, des rencontres avec des stars du skate (Chad Muska par exemple)... Et le but est de devenir – tant bien que mal – "skater de l'année". Niveau gameplay, car on fait quand même du skate par moments, ça se rapproche du quatrième opus. L'idée d'étoffer le jeu est sympa, car c'est l'occasion de "customiser" son skate park, son perso et ses tricks.

» True Crime

Rebelote ! Encore un jeu qui (officiellement) ne sortira pas sur PC, mais qui (officieusement, vu le petit sourire des développeurs) n'arrivera sur nos machines que dans quelques mois. Ce titre, c'est en quelque sorte GTA, avec une vraie trame de fond, plus de classe aussi, du Bullet Time à la John Woo et un scénario sombre à la Max Payne. C'est plutôt bien fait, très joli et la bande son oscille entre musiques originales et vraies chansons. Alors, sortira, sortira pas ? Espérons qu'Activision pensera aux joueurs PC d'ici quelques mois si le jeu marche sur PS2 et Xbox.

Première coïncidence. Cette attitude ne vous rappelle pas un autre jeu ?

EVENEMENT

ACTIVATE

May day. "Allo ? Papa, Tango, Charly..."

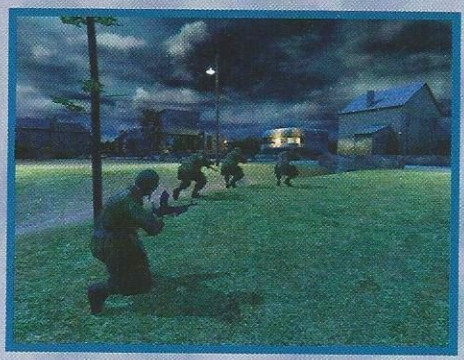
Politesse. Vous allumez la clope d'un Stormtrooper avec votre sabre laser !

» LucasArts

Enfin du sérieux ! Quoiqu'ils ont réussi à nous caser un jeu GameCube dans la présentation. Activision distribue désormais les jeux Lucas, et voilà le tableau : rien sur Sam and Max 2 ! A la place des privés qui sentent la croquette et la carotte, Secret Weapons Over Normandy (prévu pour novembre), un jeu à la IL2-Sturmovik, mais moins prise de tête. Les fans du genre pourront s'en donner à cœur joie en s'envolant pour les grandes batailles qui ont eu lieu tout autour de l'Angleterre. Très accessible, il n'en demeure pas moins réaliste. Les petits gars de Totally Games ont passé des heures dans un musée pour décortiquer chaque appareil. Devant l'écran, on se croit dans un jeu Star Wars. Et pour cause : Totally Games a pondu (entre autres) X-Wing, TIE Fighter... Du Star Wars, il en est bien sûr aussi question avec Jedi Academy. Pas de grandes nouveautés, certes, mais de bonne idées que vous pourrez découvrir dans la preview, un peu plus loin.

» Call Of Duty

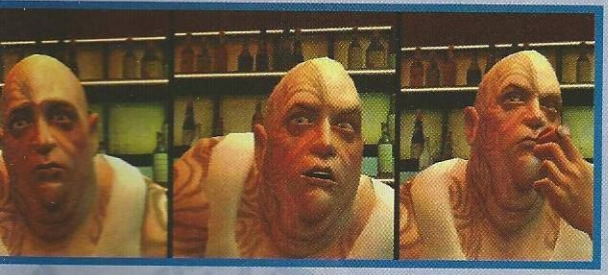
Rien de nouveau par rapport à la présentation de l'E3. Le jeu est toujours aussi prometteur... et loin devant Medal of Honor, surtout graphiquement. Facile, direz-vous, en arrivant deux ans après. Que nenni ! Le must du jeu, c'est l'immersion. Une foule de détails sonores et visuels plongent le joueur au sein de son unité. En tank, en jeep ou en rangers, ce titre ne laisse pas une seule seconde de répit. Contrairement à MoH (la comparaison est inévitable), il faut penser en termes d'équipe, quel que soit votre point de vue (anglais, russe ou américain). Les voix sont superbes, tout comme les textures et les animations. Et pour ce qui est des rechargements d'armes, on a droit à de la motion capture. Quant à la sonorité des tirs, ce sont des enregistrements de véritables pétoires de l'époque. Du grand art ! Une bombe sur le point d'exploser !



Ambiance. Le grand point fort de Call of Duty est l'immersion.

» Vampire : The Masquerade – Bloodlines

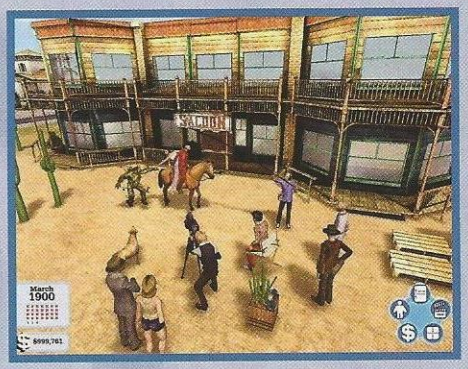
Cette adaptation du célèbre jeu de rôle de White Wolf possède une bombe comme moteur 3D : à savoir celui de Half-Life 2 ! A l'écran... Eh bien, ça ne se voit pas ! Pas encore (croisons les doigts), vu que la démo est, grosso modo, la même que celle dévoilée durant l'E3. Reste l'ambiance et toute la subtilité du jeu, qui sont ici parfaitement retranscrites. Une tonne de caractéristiques pour son perso, les sept races de vampires... et tout ce qu'il faut à un RPG pour être un RPG. Il fallait voir les fans saliver devant l'écran. Troïka peaufine encore le titre, et aucune date de sortie n'a été annoncée. Notez qu'il ne s'agit pas d'une suite de Redemption. C'est un jeu de rôle aux faux airs de FPS, avec du sang dedans, et il change du tout au tout selon l'espèce à laquelle vous appartenez et votre façon de parler aux gens...



Morbide. L'univers du jeu papier est bien retranscrit. Les décors sont glauques et propices à quelques frayeurs nocturnes...

The Movies

A la différence des studios français qui galèrent pour des contrats, il y a des boîtes qui peuvent perdurer grâce au sourire enjôleur de leur PDG. Même si The Movies de Lionhead Studios sent l'usine à gaz à plein nez, le petit discours de Peter Molyneux "himself" vaut le déplacement. Véritable commercial, il réussit à nous ressortir la démo de l'E3 et quand même à emballer l'assistance. The Movies vous permet de gérer des studios de cinéma. Vous commencez au début du siècle, tournez des nanards en noir et blanc, et devez arriver à notre époque, pour sortir des blockbusters. Vous embauchez donc des acteurs, du simple figurant à la star du moment... Et si elle tourne alcoolique, il faut payer la cure de désintoxication ! Vous devrez aussi engager des scénaristes, choisir les décors, le ou les styles de film... Tout en fait ! Le film ainsi réalisé est enregistrable, histoire de faire marrer tous vos potes. Bref, la confusion des genres est totale, et le résultat, un grand n'importe quoi. On n'a rien compris... Mais d'après Peter Molyneux, c'était très bien !



Western. Un classique ! Mais libre à vous d'y faire débarquer des Martiens ou d'y ajouter une larme d'érotisme.

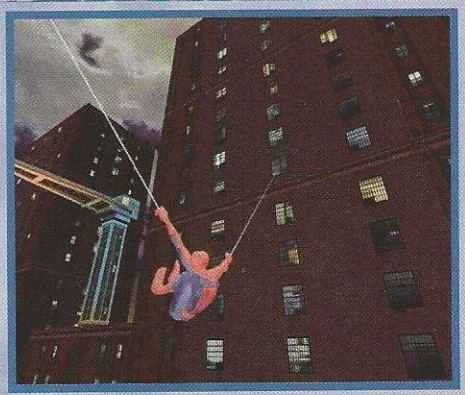
Rome : Total War

On passera sur la liste faramineuse de récompenses déjà glanées par ce titre avant même sa sortie pour en faire une rapide description. Total War, c'est une série de jeux bien connue désormais dans la petit monde de la Stratégie. Shogun, Medieval... Autant de titres qui ont déjà fait parler d'eux. Celui-ci va plus loin puisqu'il permet de voir 10 000 bonhommes se mettre sur la tronche à l'occasion de toutes les campagnes romaines. En Egypte ou en Europe, à dos d'éléphant ou sur les chariots de Cléopâtre, le carnage est assuré ! L'époque et les lieux traversés se prêtent à merveille à ce genre de jeu. 125 unités, des sièges à n'en plus finir, la possibilité de tout brûler une fois en ville et de voir chaque détail de l'action grâce à un système de caméra très perfectionné... De quoi assurer à ce titre un avenir glorieux. Matez un peu les screenshots et dites-vous que ça ne sortira pas avant un an... Alors, ça fait mal, hein ?

Bombesque. Ce titre gère 10 000 persos à l'écran, sur un P3 cadencé à 500 MHz. On aimerait bien les croire...

Hollywood

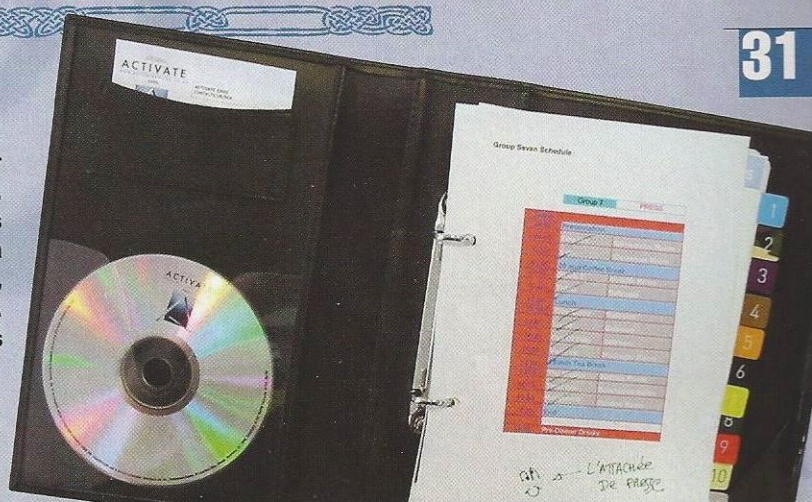
C'est sous ce nom que sont rassemblés Spiderman 2 et Shrek 2 : The Game. Pas grand-chose à dire si ce n'est que dans le premier cité, le vœu des joueurs a été exaucé. On peut s'accrocher véritablement partout et New York a été entièrement modélisé. Un vaste territoire pour jouer avec ses mains collantes et coincer encore plus de super vilains. Quant à Shrek 2, le film sortira l'été prochain, et le jeu, certainement un peu avant. On peut y jouer à quatre en même temps (au moins dans les versions consoles)... Pas grand-chose à en dire, à vrai dire... C'est dire !



Père Fouras. L'add-on Fort Boyard est sorti. Ici, le saut à l'élastique au-dessus du Fort, l'épreuve des araignées est aussi de la partie...

La fin

Eh ben voilà ! L'Activate, c'est fini ! Un dernier Whooper sur Princes Street et il est temps de regagner Paris et sa plage. Au final, même si on n'aura joué qu'à Empires, on aura bu pas mal de choses. Non, vu pas mal de choses... C'est sympa l'Ecosse. Mais ça n'explique toujours pas ce jeu, Boom 3, dont on ne peut pas parler... C'est bête, il avait l'air sympa... Mieux que... Je ne sais pas... Eh, mais lâchez-moi... Je vous dis que j'en n'ai pas... Arrêtez ! J'en ai pas parlé...



*Offre valable pour un 1er achat, montant minimum 12€ (hors frais de port).

Sissi C

Pérafrice

-50% SUR LE PRIX, PAS SUR LE FILM

DVD LIVRES CD VHS JEUX VIDEO

PRICEMINISTER.COM

ACHETEZ ET VENDEZ À MOITIÉ PRIX.

6 euros offerts tout de suite sur PRICEMINISTER !

Tapez le code GEN4 dans le champ coupon avant de payer*.

DOSSIER

HALF-LIFE 2

La révo est en

lution marche

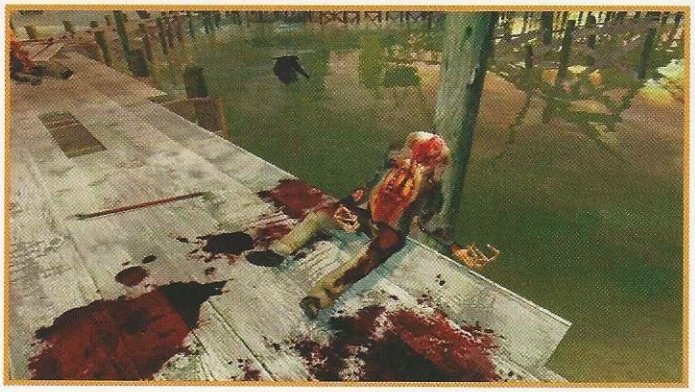
IL Y A DÉJÀ CINQ ANS, VALVE SOFTWARE CRÉAIT L'ÉVÉNEMENT AVEC HALF-LIFE, SON TOUT PREMIER JEU. FORT DE CE SUCCÈS, LE STUDIO AMÉRICAIN A PRIS LE TEMPS NÉCESSAIRE POUR TRAVAILLER SUR UNE SUITE DIGNE DE CE NOM. DÉVOILÉ EN MAI DERNIER, DURANT L'E3, HALF-LIFE 2 A FAIT SENSATION... ET POUR BEAUCOUP, CE TITRE (PRÉVU POUR LE 30 SEPTEMBRE, MAIS QUI POURRAIT ÊTRE RETARDÉ) DONNERA NAISSANCE À UNE NOUVELLE GÉNÉRATION DE JEUX !

Dossier réalisé par Socrates

DOSSIER

IL ÉTAIT UNE FOIS...

Depuis leur retour des Etats-Unis, les rédacteurs de *Gen4* sont devenus superstitieux et font preuve d'une extrême prudence. Jérôme ne passe plus sous une échelle. Léo ne cesse de jeter du sel par-dessus son épaule. Et plus un seul chat noir ne rôde aux alentours de nos bureaux. Un mystérieux *serial killer* les aurait tous exterminés à coups de pied-de-biche. Une bien triste histoire. Mais elle arrange aussi bien les adeptes de Descartes que les fans de Mulder, car personne ne veut prendre le moindre risque en ce moment. De peur de rater l'événement de l'année...

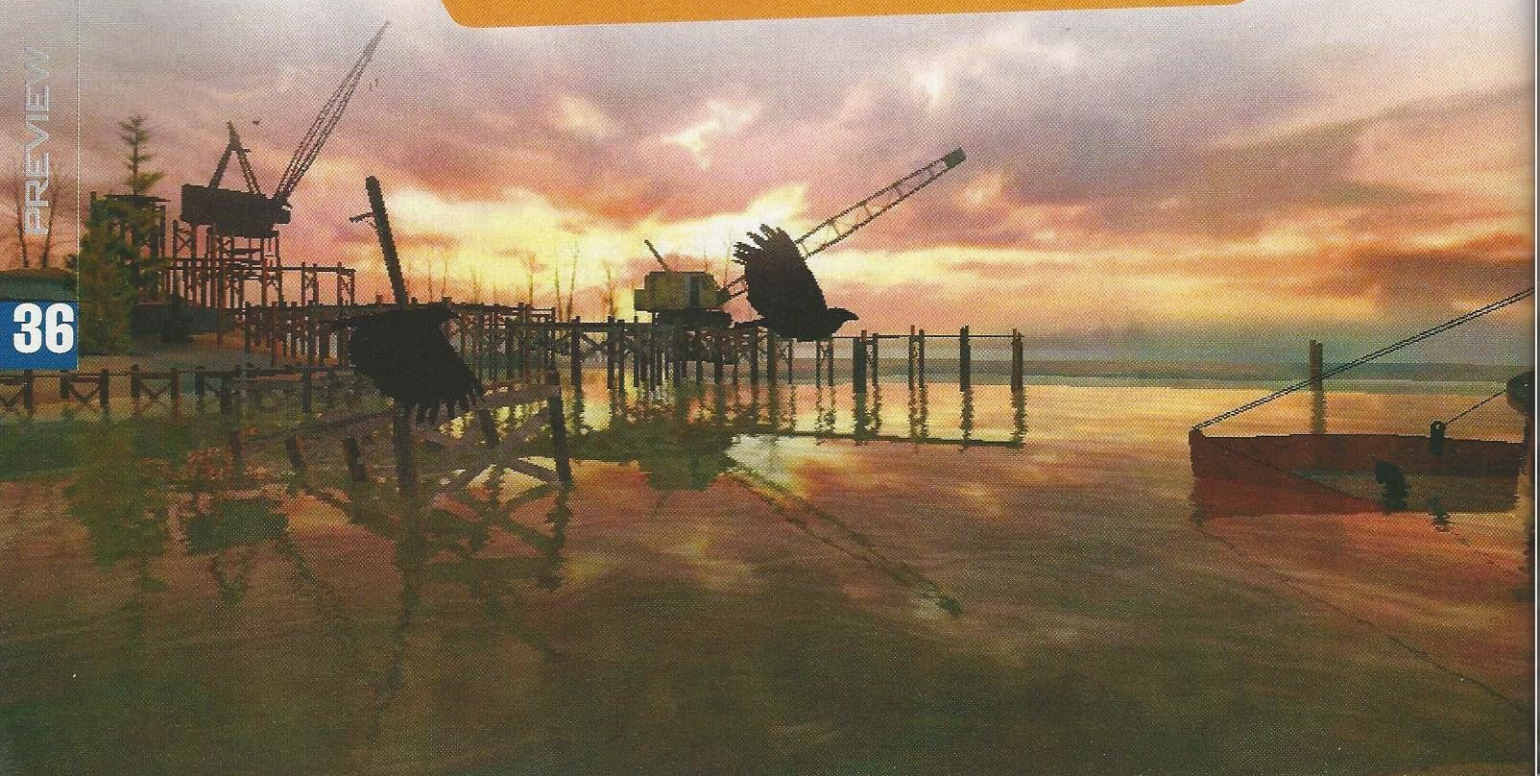


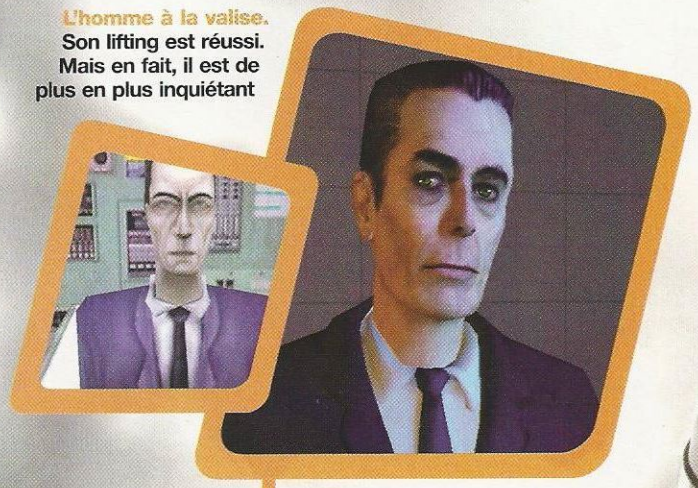
Le 30 septembre 2003 – même si une rumeur, émanant de Vivendi, prétend que le jeu ne sortira que cet hiver – sera certainement une date qui restera gravée dans la mémoire de tous les joueurs. Sans parler des "*game addicted*" qui vont en faire un jour férié et poser une RTT pour être les premiers à jouer ! Pour bon nombre de privilégiés ayant assisté à sa présentation, le 14 mai à Los Angeles, la sortie de Half-Life 2 donnera naissance à une nouvelle génération de jeux vidéo. Pour les quelques années à venir, ce sera LA référence en matière de First Person Shooter (FPS) ! Certains studios le copieront purement et simplement, et d'autres s'en inspireront respectueusement. Mais la copie peut-elle être meilleure que l'original ? Pas sûr... Toujours est-il qu'un palier sera franchi, pour votre plus grand plaisir.

Graphismes très soignés, textures proches de la réalité, personnages superbement modélisés, synchronisation labiale de plus en plus convaincante, expressions tout simplement ahurissantes... En plissant les paupières ou en se pinçant les lèvres, les héros de ce jeu sont capables de faire passer n'importe quelle émotion sans dire le moindre mot. Pour cela, Ken Birdwell (le programmeur chargé des animations faciales) a même fait appel à un psychologue, pour connaître toutes les mimiques de l'homme dans telle ou telle circonstance. Valve ne laisse rien au hasard. Et là-bas, du côté de Dallas, on a le goût du travail bien fait !

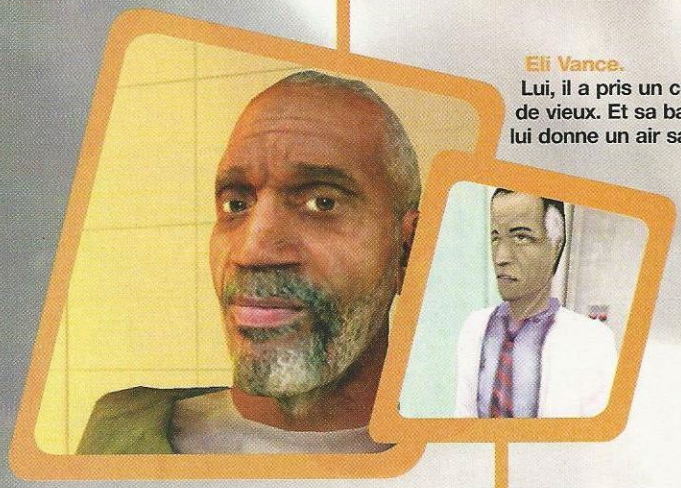
Il y a six ans, alors que le jeu Half-Life (premier du nom) était finalisé et sur le point d'être commercialisé, les développeurs ont annulé sa sortie. En fait, le produit n'était pas à la hauteur de leurs espérances. Il y avait bien quelques passages qui vous hérissaient le poil, mais mis bout à bout, ceux-ci constituaient tout juste un niveau. Ils ont donc remis la main à la pâte pour réaliser l'un des plus gros cartons de l'histoire : cinq millions d'exemplaires vendus à travers le monde, dont 200 000 en France (Source : *MCV*). Des chiffres qui donnent le vertige et qui prouvent une chose : avec Valve, on n'est jamais déçu ! Sauf peut-être quand le studio retarde la sortie de son jeu pour s'approcher un peu plus encore de la perfection.

CERTAINS STUDIOS LE COPIERONT, D'AUTRES S'EN INSPIRERONT... ET UN PALIER SERA FRANCHI !

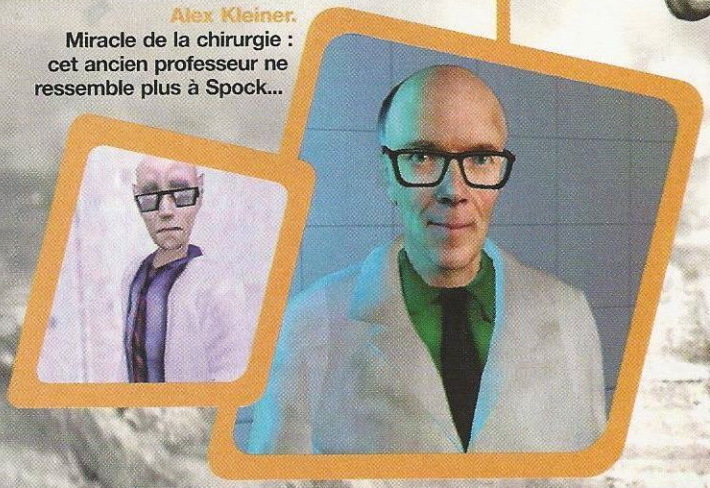




L'homme à la valise.
Son lifting est réussi. Mais en fait, il est de plus en plus inquiétant



Eli Vance.
Lui, il a pris un coup de vieux. Et sa barbe lui donne un air sage.



Alex Kleiner.
Miracle de la chirurgie : cet ancien professeur ne ressemble plus à Spock...

DOSSIER
WORK IN PROGRESS

Cinq ans de réflexion

PEU DE TEMPS APRÈS LA SORTIE DE SON TOUT PREMIER JEU, VALVE A REMIS LA MAIN À LA PÂTE... DANS DES CONDITIONS DE TRAVAIL INCOMPARABLES, COMPTE TENU DU SUCCÈS RENCONTRÉ EN 1998 !

Sans aller jusqu'à la caricature du programmeur travaillant seul dans un garage afin de sortir "son" jeu, la façon dont Valve Software avait développé Half-Life était plutôt intimiste. Aujourd'hui, la société a grandi. De nombreuses personnes sont venues grossir l'équipe, si bien que les conditions de travail ont changé du tout au tout. Désormais, ce studio américain basé à Dallas compte parmi les géants du jeu vidéo.

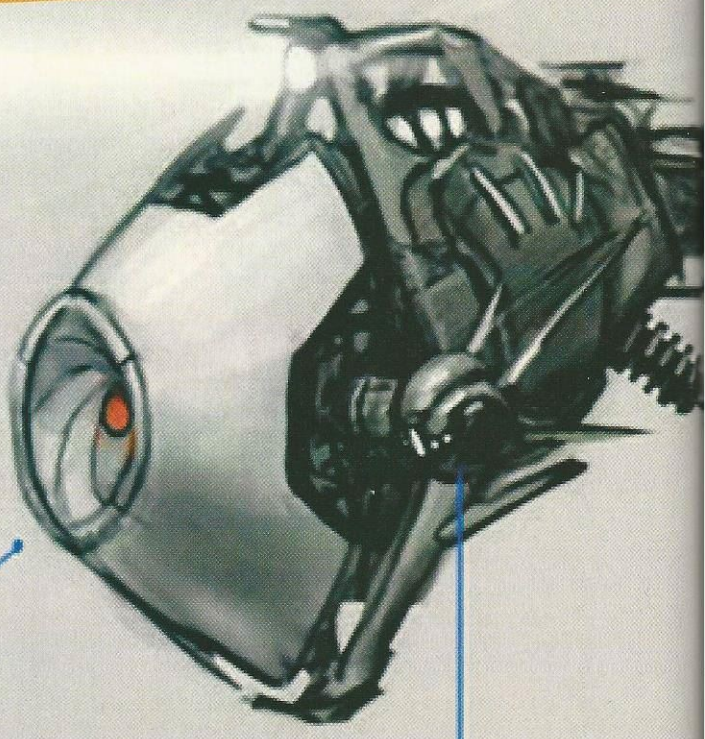
***"Le succès critique et commercial** du premier Half-Life – 50 récompenses dans le monde – nous a mis dans une situation confortable,* affirme Gabe Newell, cofondateur de ce studio. *Il a permis à l'équipe de travailler loin de la pression du marché. Aucun producteur n'était là pour regarder par-dessus notre épaule, aucun éditeur ne nous a fixé un calendrier impossible à respecter ou imposé une date de sortie que nous ne pouvions tenir. C'est un luxe pour un développeur !"*

DÉSORMAIS, CE STUDIO COMPTE PARMI LES GÉANTS DU JEU VIDÉO

Personne d'extérieur au studio texan n'a interféré dans la phase cruciale du développement. *"C'est pour cette raison que nous sommes en mesure d'offrir une expérience unique aux joueurs"*, renchérit Gabe Newell. Arrogant ? *"Non, pas du tout. Nous sommes simplement convaincus de pouvoir répondre aux attentes de tous nos fans,* martèle-t-il. *Voilà pourquoi vous avez dû tant patienter."* Pourtant, toute l'équipe s'est remise au travail juste après la sortie du premier Half-Life.

Quand on planche sur un projet de cette ampleur (le budget "marketing" s'élève à 3 millions d'euros brut rien que pour la France !), mieux vaut ne pas précipiter les choses. En effet, il faut laisser le temps aux "recrues" de trouver leurs marques. Surtout quand elles sont si nombreuses ! Et puis, pourquoi s'inquiéter puisque le talent est là ? Tous les membres de l'équipe texane ont travaillé sur des titres de renom : Doom, Quake, Duke Nukem, Team Fortress (les plus grands FPS, en fait) et Phantasmagoria (un jeu d'aventure plutôt gore).

Gabe Newell peut donc être confiant. *"Mais quand vous avez bossé aussi longtemps sur un projet pareil, vous avez tendance à oublier l'impact que cette petite démonstration peut produire lors de sa première vision,* reprend-il. *Quand nous l'avons regardée à l'E3, nous n'avons vu que les points sur lesquels nous devions encore travailler."* Bref, vous l'aurez compris, les membres de Valve sont perfectionnistes jusqu'au bout des ongles. Et tant mieux pour nous !



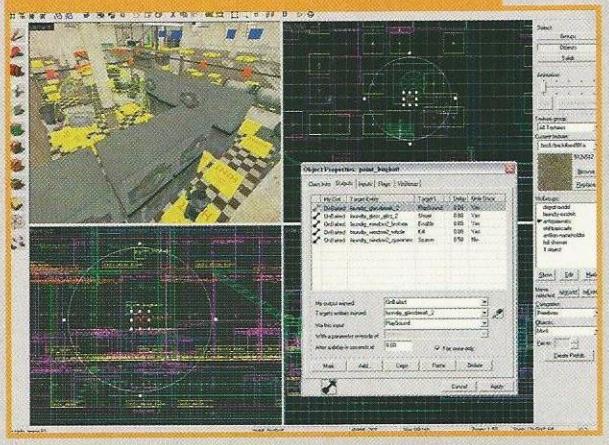
IRIS SHRINKS WHEN PISSED

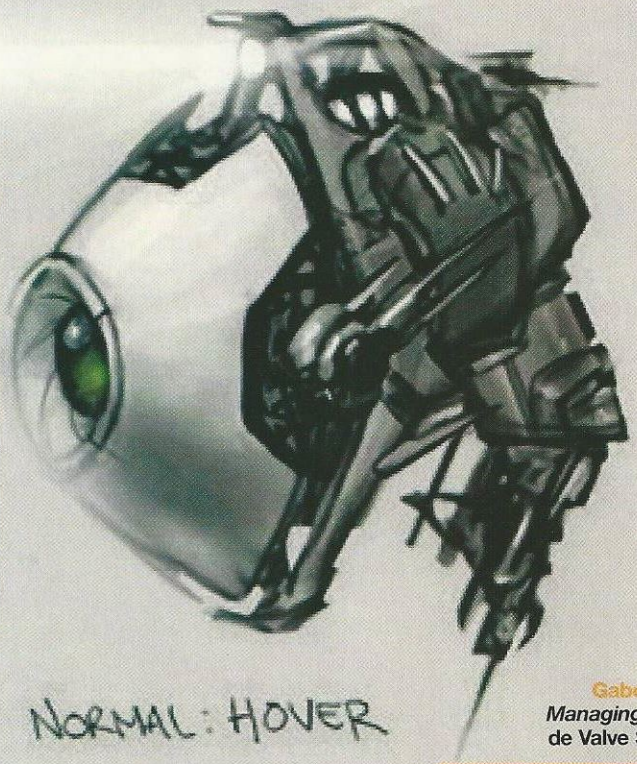
POPS OUT ON BOTH SIDES, SPOKES EXPAND

FIRES FROM THIS

DEMANDEZ LE PROGRAMME !

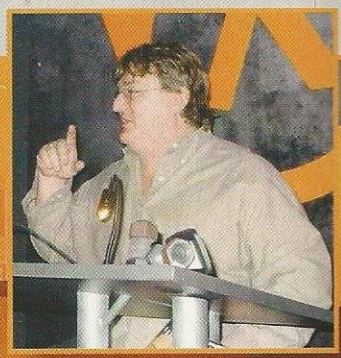
Imaginez un peu les litres de café qui ont été ingurgités par les développeurs avant que ces tableaux sommaires ne deviennent une pièce dont l'ambiance vous plonge dans une autre réalité. Tout simplement ahurissant !



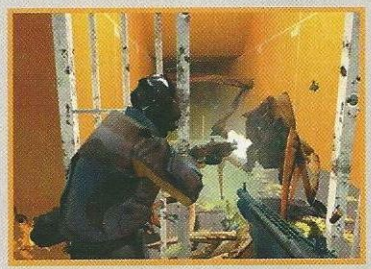


SPINNING (BASED ON SPEED?)

Gabe Newell.
Managing Director
de Valve Software.



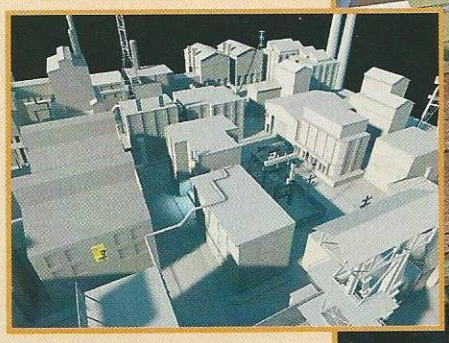
Niveau spécial ?
Ne vous inquiétez pas ! Ces captures d'écran ont été prises sans les textures...

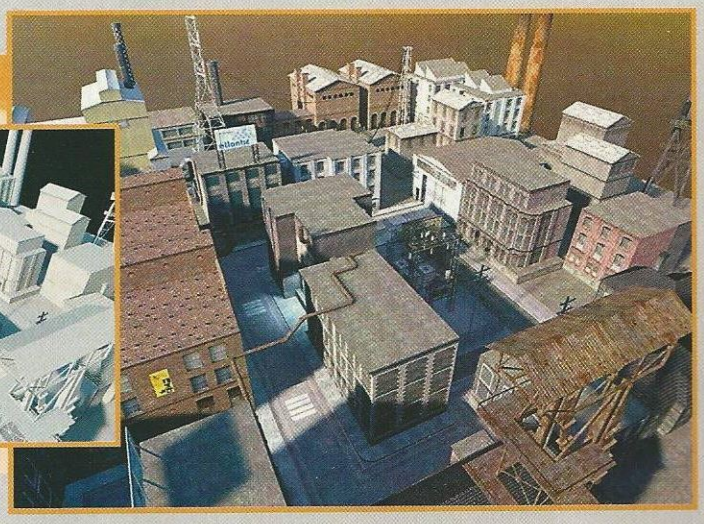


THREATEN: FLIGHT

UN TRAVAIL DE FOURMI

Sur la première image, la ville ressemble à une vulgaire maquette en 3D. Mais une fois toutes les textures appliquées aux différents éléments du décor, la City 17 prend vie. Le travail n'est pourtant pas terminé. Pour chaque environnement et chaque pièce, il faut répéter l'opération.





DOSSIER
ENVIRONNEMENT

Bienvenue à City 17

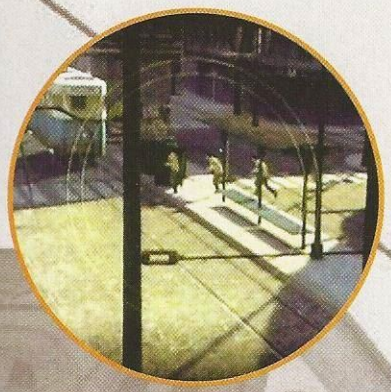
DE RETOUR DE BLACK MESA, OÙ IL AVAIT DÛ AFFRONTER UNE ARMÉE DE MONSTRES, GORDON FREEMAN REVIENT SUR TERRE. MAIS CELLE-CI A BIEN CHANGÉ...

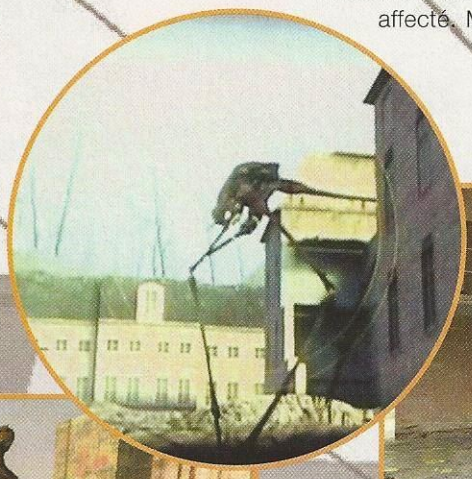
Qu'il est bon de revenir chez soi ! Voilà certainement ce qu'a dû se dire Gordon Freeman, la tête chargée de souvenirs morbides et d'images de monstres difformes voulant le réduire en charpie... Mais la planète bleue a bien changé depuis son départ. Elle a viré au noir, la couleur de l'anarchie. Et la City 17, dont vous arpentez les rues, ressemble à s'y méprendre à une ville d'Europe de l'Est. Le fait que Vikthor Antonov, le directeur artistique de ce projet, ait grandi en Roumanie n'y est certainement pas étranger.

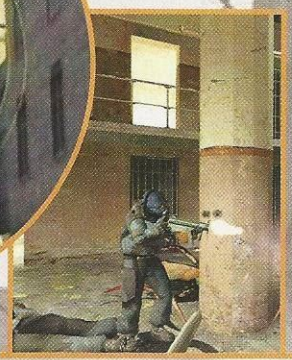
Cela dit, le monde semble être devenu le théâtre d'une guerre civile opposant une milice surarmée à une horde de résistants tout aussi bien équipés. Reste que ces derniers sont seuls, désemparés. Persécutés par ces hommes patrouillant arme au poing, et par des machines sophistiquées (des "scanners" à peine plus gros qu'un oiseau ou des "striders" de la taille d'un immeuble). Tout du moins, aussi grand qu'un immeuble n'ayant pas fini en ruines.

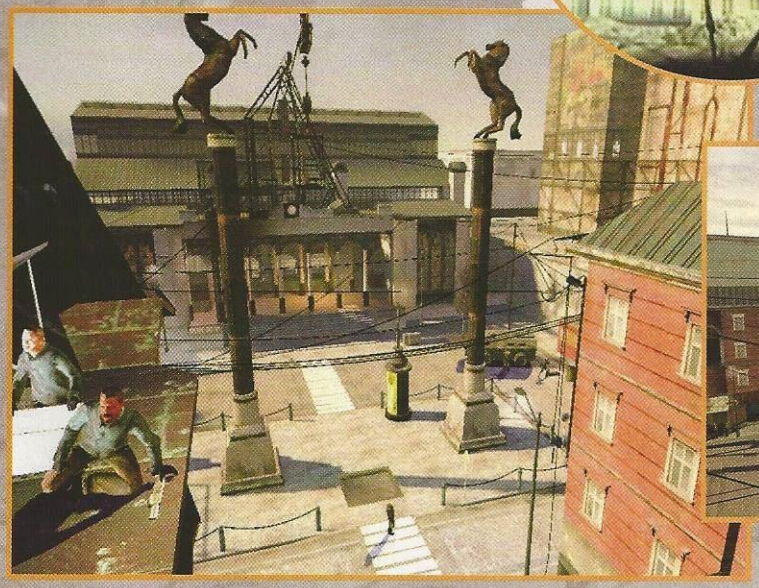
Dans cette ville en proie au chaos, les bâtiments qui ont survécu à la guérilla urbaine se font rares. Du coup, les portes – quand il en reste, bien sûr – ne sont pas fermées. Vous pouvez donc pénétrer dans de nombreuses maisons, pour les fouiller, vous y réfugier, préparer une embuscade... Ou tout faire péter ! La plupart du temps, les décors ne se résument pas à de simples textures. Par conséquent, il est tout à fait possible de dégrader un mur, de briser une vitre, d'incendier une voiture... De préférence, à proximité d'ennemis !

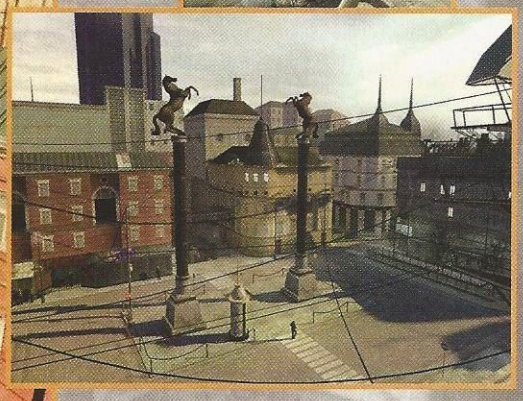
Mais l'action ne se déroule pas seulement en milieu urbain. Cette histoire vous mènera également aux alentours de la cité, en grande banlieue, sur une mer totalement asséchée ou dans un port désaffecté. Mais pas sur la planète Xen,





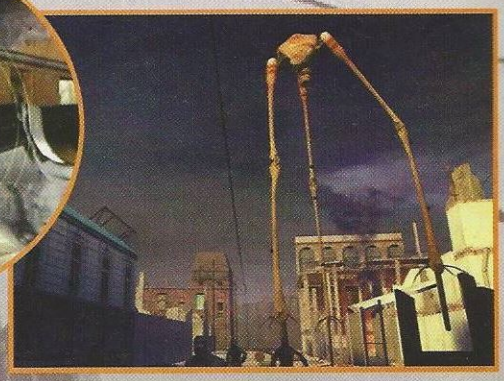






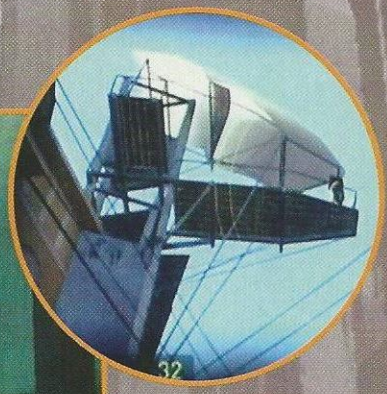
Interactivité des décors. Comme de nombreux bâtiments sont destructifs, la ville tient l'un des premiers rôles dans HL2.

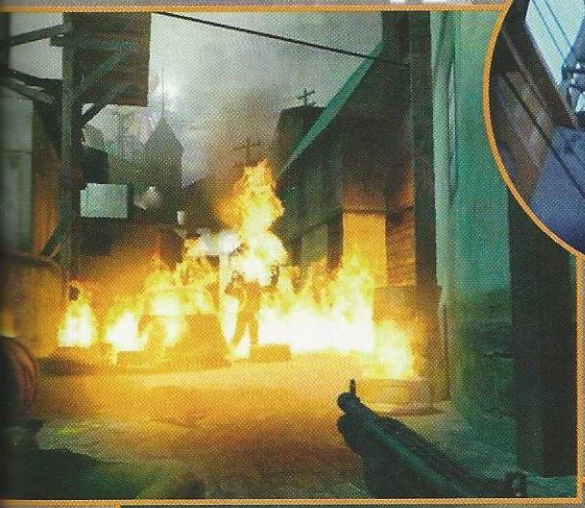
LA PLANÈTE BLEUE A VIRÉ AU NOIR. COULEUR DE L'ANARCHIE !



toute l'histoire se déroulant sur Terre. Bien d'autres lieux seront à découvrir au fil du jeu (dont une prison). Quelques nuits blanches seront donc nécessaires si vous voulez en voir la fin, le scénario s'étalant sur douze chapitres et chacun d'entre eux durant au moins quatre bonnes heures !

Valve n'a pas voulu nous resservir la même soupe (bien que cela aurait déjà contenté bon nombre de fans) et nous promet quelques bonnes surprises, des rebondissements incessants et de nombreuses rencontres. En tout cas, Half-Life 2 sera bien plus étoffé que son glorieux aîné. Et encore, on ne parle ici que du jeu en solo, la durée de vie de ce genre de titre en Multi étant absolument indéfinissable !

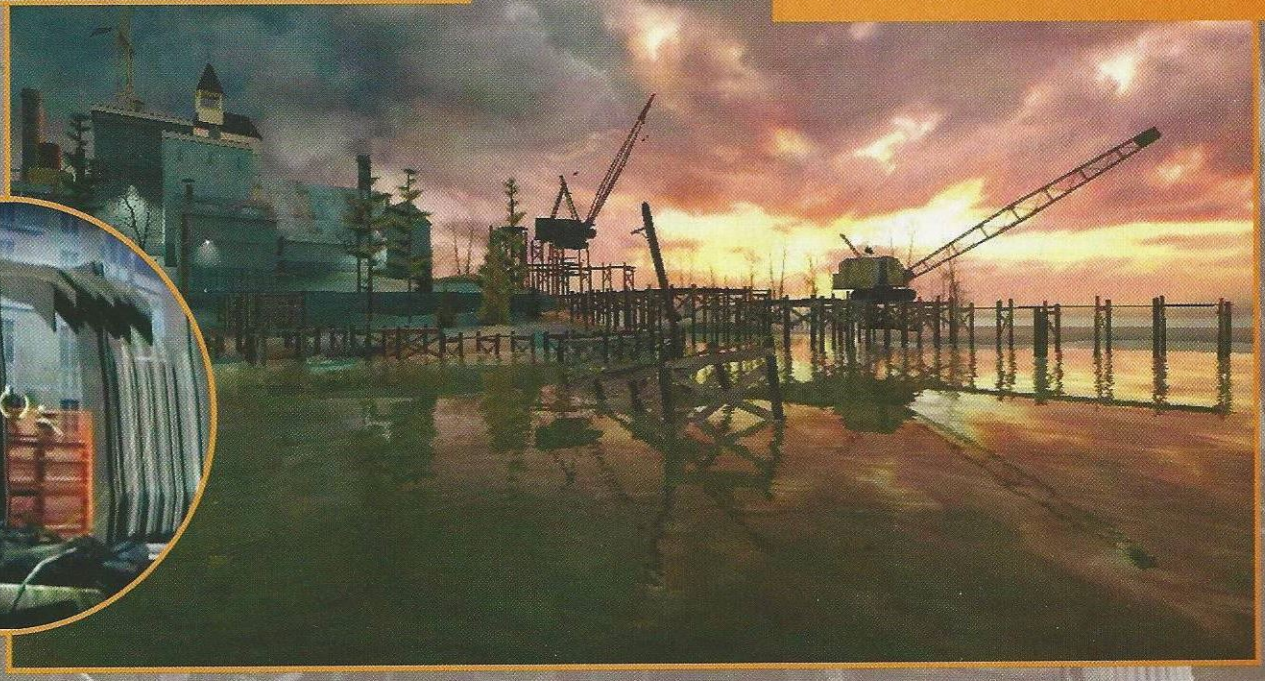




Quel Bleemie !
La City 17 est sublime. Ce serait presque dommage de tout faire péter.

LES SECRETS DU MULTI

La partie Multi de HL2 ne comportera pas de mode Coopération. Mais une équipe de "moddeurs" travaillerait d'ores et déjà dessus. D'ailleurs, une exposition de toutes les possibilités du programme d'édition sera organisée aux Etats-Unis, afin d'aider les génies en herbe à créer de nouvelles cartes et des scénarios inédits. Un salon européen – dont l'accès sera limité à des équipes triées sur le volet – verra le jour bientôt, mais aucune date n'a été fixée.

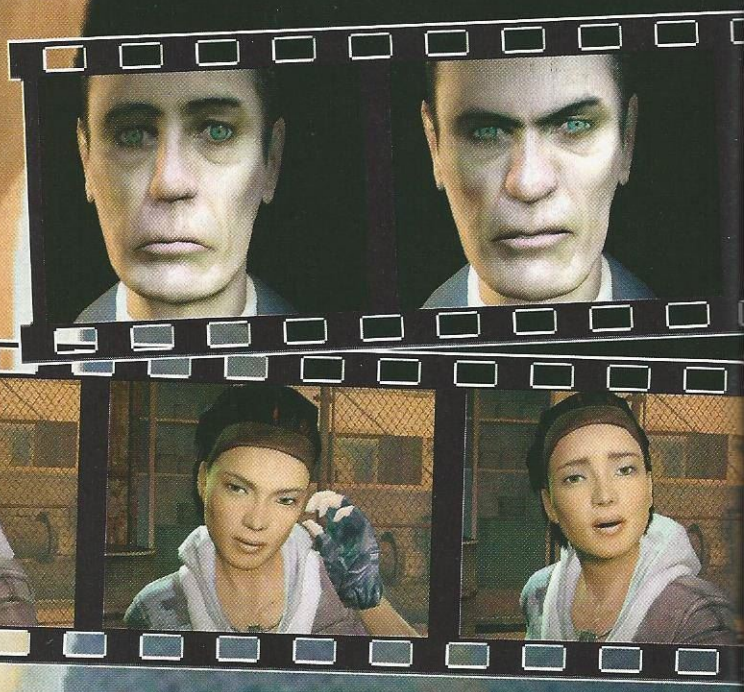


DOSSIER

CASTING

Une

Un acteur dans votre PC.
Leurs expressions sont très convaincantes. "L'homme à la valise" (ci-dessous) peut, tour à tour, paraître triste, menaçant, déterminé... Quant à Alyx, elle la joue tout en finesse, laissant deviner une sensibilité à fleur de peau.



HOMMES, FEMMES, MONSTRES, MACHINES... TOUS SONT CRÉDIBLES !

distribution de choix

JAMAIS LA NOTION D'ACTEUR "VIRTUEL" N'AURA ÉTÉ AUSSI JUSTIFIÉE. LE MOINDRE FRONCEMENT DE SOURCIL OU LE PLUS SUBTIL PINCEMENT DE LÈVRES LEUR PERMET DE NOUS TRANSMETTRE UNE ÉMOTION SANS DIRE UN SEUL MOT !

Ironique, blasé, agressif, surpris, dégoûté, persuasif... Voici un petit aperçu des informations que peuvent laisser transparaître les personnages que vous rencontrez au fil de votre aventure. Pour cela, un simple geste leur suffit : un pincement de lèvres, un froncement de sourcil ou un rapide coup d'œil. Un soin tout particulier a été apporté à l'animation faciale. On a même fait appel à un psychologue pour plancher sur ce dossier, et rendre les différents personnages à la fois crédibles et attachants.

Gordon Freeman

Comme dans le premier volet, le rôle principal est tenu par Gordon Freeman, un ancien chercheur ayant travaillé sur Black Mesa. Mais ça fait bien longtemps qu'il s'est séparé de sa blouse blanche et de ses pipettes. Aujourd'hui, il préfère son armure et les armes plus ou moins lourdes. Et désormais, il travaille sous l'œil "bienveillant" de celui qu'on appelle "l'homme à la valise".

L'homme à la valise

"G-Man" (son nom en version originale) compte parmi vos alliés... Enfin, jusqu'à preuve du contraire. Allez, soyez honnêtes ! Vous feriez confiance, vous, à un mec pareil ? Avec son éternel sourire en coin et ses fréquents excès d'humeur, il est loin d'être rassurant. De toute façon, Gabe Newell a annoncé la couleur. "*Vous en apprendrez bien plus sur lui.*"

Eli Vance

Comme Gordon Freeman, Eli Vance a travaillé sur Black Mesa, en tant que scientifique. Et bien qu'il ne s'en soit pas sorti indemne (il y a perdu une bonne partie de sa jambe), il vous soutiendra dans votre épopée. Mais il s'agit surtout d'un homme meurtri dont la femme a péri sur Black Mesa. Alors, prenez soin de lui... Et accessoirement, de sa fille !

Alyx Vance

Vous vous en doutez, il s'agit de la fille d'Eli. Et visiblement, elle doit tenir de sa mère ! Son rôle sera extrêmement important dans ce deuxième volet, tout au long de l'histoire. Cela dit, Valve Software se veut très discret sur ce personnage. Tous les scénarios sont donc possibles : une mort rapide (peu probable), une trahison soudaine (peut-être), une émouvante histoire d'amour (inévitable !)...

Barney Calhoun

"Tiens, c'est toi ? Je ne t'avais pas reconnu !" Eh oui, dans "Half-Life 1", ce membre de la sécurité était composé de quatre pixels et de trois couleurs. Il a bien changé ! Pour l'instant, on ne sait pas trop ce qu'il fait. Toujours est-il qu'il vous sera d'une aide précieuse, dans les scènes de guérilla urbaine par exemple.

Dr. Alex Kleiner

Ce vieux monsieur était le professeur de Gordon Freeman au MIT. Un boulet dans un tel contexte ? Mais ne vous y trompez pas ! Malgré son air de "Mister Magoo", il se rapproche plus de Q, dans *James Bond*. A coup sûr, si le besoin d'une arme plus puissante se fait sentir, c'est vers lui qu'il faudra vous tourner !

ET LES AUTRES...

Bien entendu, Half-Life 2 regorgera d'hommes, de femmes, de monstres... et de machines, dont les rôles seront plus ou moins importants. De nombreux autres PNJ (Personnages Non Joueurs) seront à vos côtés, comme le Père Grégory, qui est à la tête d'une partie de la ville, et Dog, un chien "construit" par Alyx.

DOSSIER
ENNEMIS

Des designers bien in

LES RÉFÉRENCES AU CINÉMA SONT TRÈS NOMBREUSES, NOTAMMENT EN CE QUI CONCERNE LE DESIGN DE VOS ENNEMIS ! CHEZ VALVE, ON AIME LE SEPTIÈME ART...

Dans Half-Life 2, vous devrez oublier vos bonnes manières et faire parler vos armes. Il en va de votre survie et de celle de vos amis. Et comme on dit, on ne fait pas d'omelette sans casser des œufs. Quelques ennemis, déjà présents dans le premier volet, vous seront familiers. Mais de nouveaux venus vous donneront certainement du fil à retordre. Selon les propres mots de Gabe Newell, *"réimaginer les créatures du jeu original pour le nouvel opus restait relativement facile, mais les rendre plus intéressantes pour une perspective de gameplay était plus qu'un défi."* A vous de juger s'il l'a relevé...

Combine Soldiers

Ces CRS du futur constituent vos ennemis de base. Bêtes et méchants, dangereux et surarmés, ils composent la milice contre laquelle il vous faut lutter. Soyez prudents ! Ils patrouillent en permanence dans les rues de City 17. Et la loi martiale ne les oblige pas à faire les sommations d'usage avant d'ouvrir le feu. Dangereux, car extrêmement nombreux, mais faciles à occire. Ce ne sont que des hommes en fait ! Plus proches de Charles Bronson dans *Le Justicier* que de Gérard Jugnot dans *Pinot simple flic*.

Strider

Ces araignées sont gigantesques et sortent tout droit de l'univers relaté dans *La Guerre des Mondes*. Elles sont plus grandes qu'un immeuble de cinq étages, leurs énormes pattes peuvent vous embrocher en moins de deux, et leur pouvoir de feu est destructeur. Quand vous en voyez une, fuyez ! Si vous êtes courageux, rangez votre "six coups", empoignez un lance-roquette ou votre arme "magnétique"... Et priez pour qu'il soit possible de lui balancer une voiture en pleine tronche.

Combine Soldier.
Un casque, des protections un peu partout sur le corps, une mitraillette à la main... Et une haine tenace contre tout ce que vous représentez !

Ant Lion

Apparemment, ces bestioles ont été fortement inspirées par le film *Starship Troopers*, de Paul Verhoven. Mais ne vous fiez pas aux apparences, vous pouvez les apprivoiser grâce à des boules dégageant une odeur qui leur plaît énormément. Lorsque vous en projetez une, ces créatures sortent de leur terrier et deviennent vos alliées. Mais si vous n'avez plus de quoi les nourrir, gare à vous !

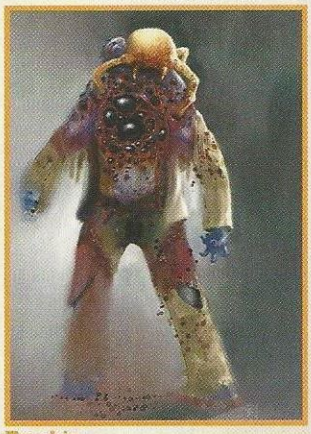
Ant Lion Guard

Selon toute vraisemblance, quand vous abusez de ces boules, la maman de ces "charmantes" bébêtes pique une colère... Elle pénètre dans la pièce où vous êtes en défonçant un mur, fait le ménage en trucidant tout ce qui se trouve aux alentours... et finit par vous foncer dessus tête baissée, comme le ferait un bélier. Sans doute un clin d'œil aux célèbres coups de boule de Gérard Depardieu dans *Les Compères*. Enfin, ça reste à vérifier !

Zombies

Semblant sortir tout droit du film *Zombie*, réalisé par George Romero, ces créatures ne brillent pas par leur intelligence. Leur tactique, c'est l'attaque. Elles se ruent sur leur proie et tentent de lui arracher la tête. Cela dit, elles peuvent également vous balancer des éléments du décor, comme des tonneaux par exemple. Quant à leur tête, il s'agit en fait d'un crabe qui vous saute à la figure. Toujours aussi stressant !

spirés



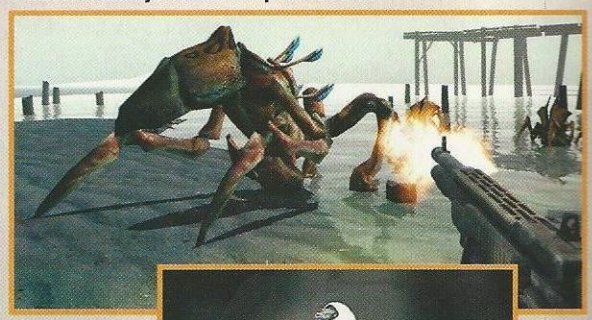
Zombie.
Sa tactique, c'est l'attaque. Brutale, sans détours...

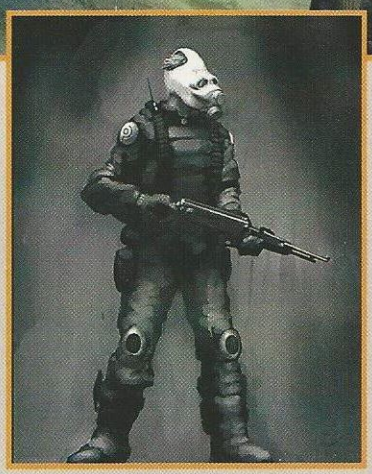
VOS ENNEMIS SONT PARTOUT... ET ILS SERONT SANS MERCI.

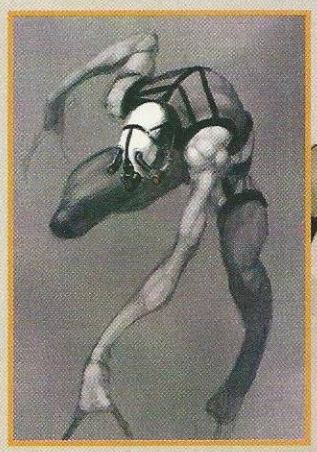
LES VOIX DU SUCCÈS

Half-Life 1 pouvait se targuer d'avoir les plus belles voix jamais utilisées dans un FPS. Pour Half-Life 2, compte tenu du succès du premier, Valve n'a eu aucun mal à trouver des voix talentueuses. "*Nous avons eu 150 propositions de comédiennes pour la voix d'Alyx*", a déclaré Gabe Newell à ce sujet.

Ant Lion Guard.
Une mère qui, pour protéger ses petits, s'adonne aux joies du coup de boule.



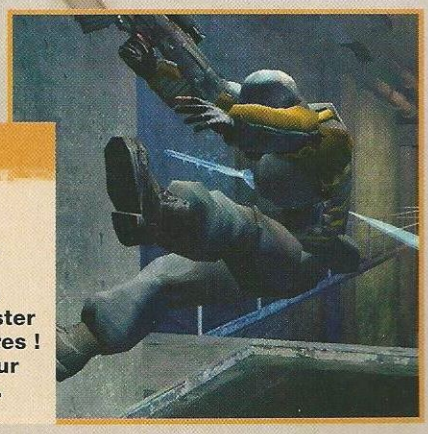




Mi-machin, mi-truc.
A vrai dire, on ne sait pas trop ce que c'est... Si vous avez une idée, écrivez-nous !

ET LES AUTRES...

Bien sûr, ce ne sont pas les seuls êtres ou machines dont vous devrez vous méfier. Il y a aussi les assassins, les scanners, les prowlers, les hydres, les différents vaisseaux... En fait, tout ce qui n'appartient pas au décor constitue une menace pour vous. Et encore, évitez de rester trop longtemps près des tonneaux et des voitures ! Il suffit qu'un de vos agresseurs tire dessus pour que vous vous transformiez en torche humaine.



DOSSIER
ARMES

Un arsenal détonant !

N'ESPÉREZ PAS FINIR LE JEU AVEC LE PIED-DE-BICHE QUE VOUS TROUVEREZ SUR LE VIEUX PORT ! IL VOUS FAUDRA DES ARMES, BEAUCOUP D'ARMES... ÇA TOMBE BIEN, CITY 17 EST UNE VÉRITABLE ARMURERIE À CIEL OUVERT !

Pour exterminer toute menace contre vous et vos amis, mieux vaut être parfaitement équipé. Heureusement, le pied-de-biche que vous trouverez dès les premières minutes de jeu ne sera pas votre seule et unique arme.

Pistolet
Précis et léger, vous aurez souvent recours à lui. Notamment pour déclencher des explosions en chaîne (un tonneau s'enflamme près d'une voiture, celle-ci embrase un camion et l'incendie grille les ennemis se trouvant à proximité) ou des pièges en tout genre.

Fusil
Un classique ! La précision n'est pas le point fort de cette arme, mais la gerbe est immense. Et son efficacité n'est plus à prouver. Avec ce *shotgun*, vous pourrez arracher le gros orteil d'un ennemi ainsi que son oreille gauche d'une simple pression sur la gâchette.

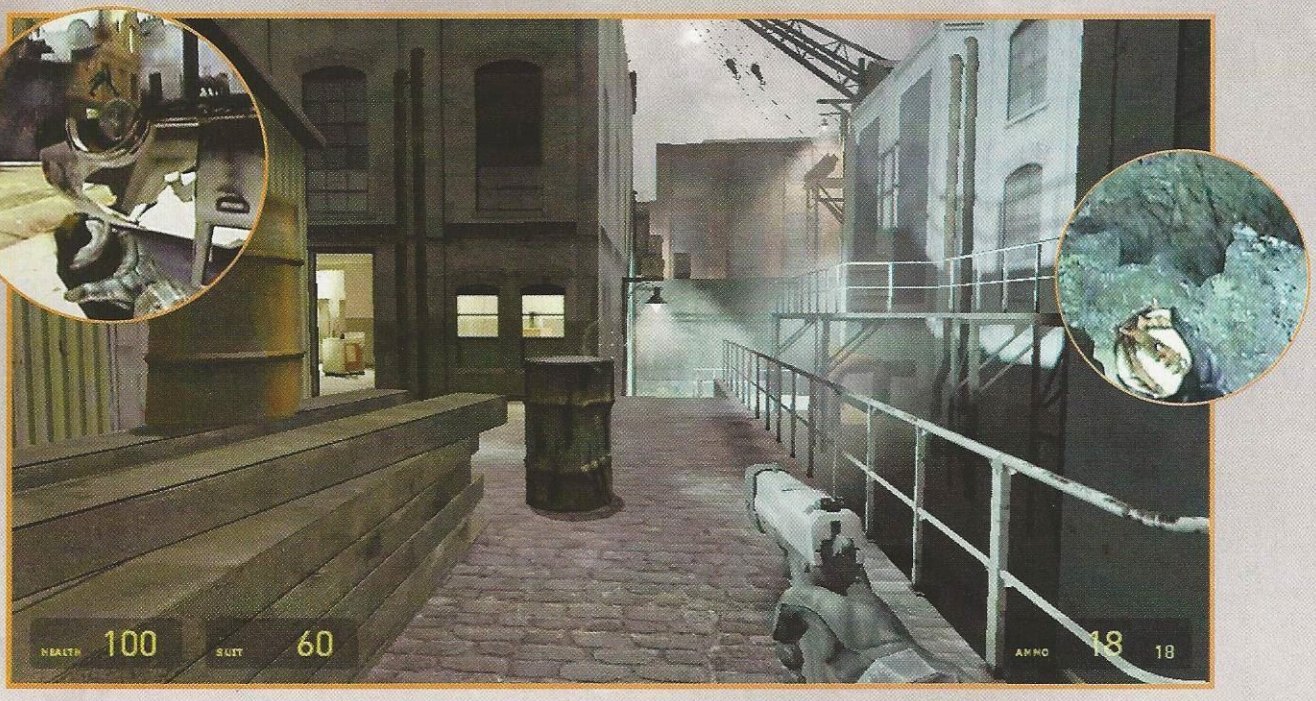
Mitraillette
Là aussi, on ne fait pas dans le détail. Il s'agit en fait de l'arme de prédilection de vos assaillants. Rapide, légère, mais pas vraiment silencieuse. Quand vous les aurez tués, vous pourrez les dépouiller de leur barda. Ensuite, faites-en bon usage !

Fusil à lunette
Que serait un First Person Shooter sans un fusil à lunette ? Si, dans la campagne Solo, son utilisation sera très appréciée (quel plaisir d'allonger un ennemi situé à plus de cent mètres), en Multijoueurs, elle risque de faire enrager les victimes des snipers.

Lance-roquette
A manier avec précaution ! En effet, qui ne s'est jamais suicidé "involontairement" en tirant alors qu'il se trouvait face à un obstacle ? Mais une fois maîtrisée, cette arme est redoutable. Et comme dans le premier opus, on peut tirer n'importe où et rediriger le missile avec la visée laser.

Appât
Ces petites boules "puantes" attirent les Ant Lions. Commencer par les projeter sur un mur, ou par terre, afin qu'elles ramènent leur fraise, puis lancez-en à proximité de vos ennemis. Comme un chien après un os, elles se rueront sur eux pour leur faire la fête !

Grenades
Efficaces et toujours aussi appréciables. Non seulement les dégâts qu'elles causent sont très importants, mais elles peuvent également vous servir à ouvrir des portes (voire des brèches dans des murs) ou à faire chuter des éléments du décor... Sur vos ennemis, bien sûr !



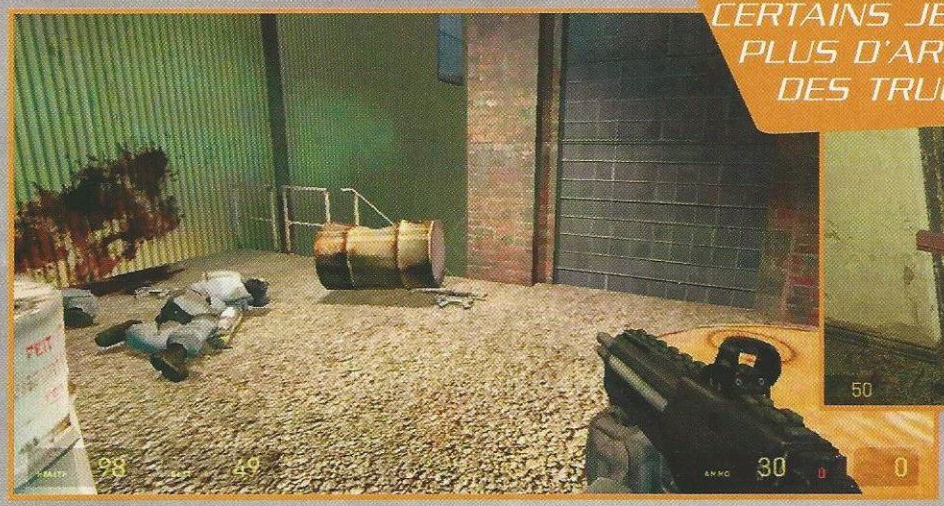
Lance-grenade

Cette arme est, elle aussi, entrée dans l'histoire des FPS. Si son utilisation est plutôt délicate (il faut calculer l'angle de tir pour que la grenade explose tout près de votre cible), réussir son coup est toujours aussi jouissif.

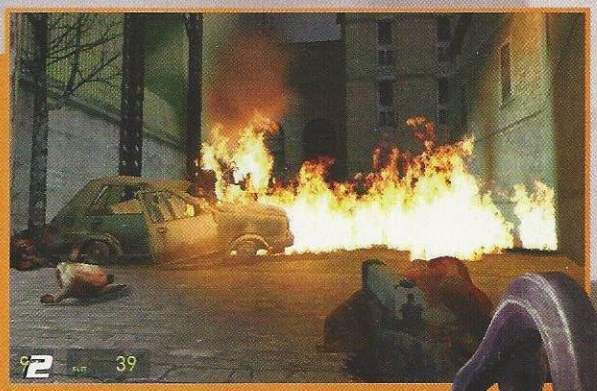
"Arme magnétique"

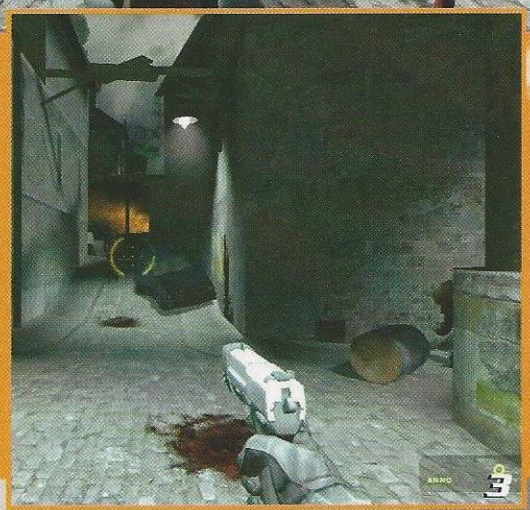
La petite dernière. Son potentiel est énorme. On peut se faire un bouclier d'un élément du décor, puis le projeter violemment en tirant dessus... Ou tout simplement foutre le souk pour empêcher la progression de vos poursuivants. Notre chouchou (vivement les premiers mods spécialement conçus autour de cette arme) ! Si l'objet que vous regardez est potentiellement utilisable par cette arme, alors elle se déploie.

CERTAINS JEUX PROPOSENT PLUS D'ARMES, MAIS PAS DES TRUCS COMME ÇA !



Le fameux pied-de-biche.
Il ne sert pas qu'à ouvrir les portes, mais aussi le crâne de vos ennemis.





ET CE N'EST PAS TOUT !

Outre ce que vous pouvez transporter, des éléments du décor peuvent vous aider à mettre hors d'état de nuire vos ennemis. Ainsi, cet épouvantail de fortune (1) découpera les zombies comme du vulgaire jambon blanc. Sinon, vous connaissez déjà l'utilité de ces tonneaux remplis d'essence (2). Attention ! Vos ennemis peuvent aussi s'en servir, et même vous les balancer en pleine tronche (3). Imaginez qu'un imprudent tire dessus au même moment ! Et puis, il y a un buggy équipé d'une arme (laser ?) redoutable, et que vous pouvez conduire. Ce n'est d'ailleurs pas le seul véhicule dont vous prendrez le volant ! Enfin, vous aurez accès aux armes issues de la technologie "alien". Si vous les tuez et que vous les dépouillez de leur arme, bien sûr !

DOSSIER
INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

Intellectuel, non ?

L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE VOUS FORCERA À COGITER EN PERMANENCE. EN EFFET, VOS ENNEMIS PRENDRONT DES INITIATIVES QU'UN HUMAIN AURAIT PU PRENDRE. INCROYABLE !

Séquence "scriptée" savamment orchestrée ou intelligence artificielle poussée à l'extrême ? Malheureusement, la question reste sans réponse pour le moment. Il faudra attendre de jouer à Half-Life 2 – et d'y rejouer – pour le savoir. Toujours est-il que le résultat est fabuleux. Durant l'E3, une des scènes qui a fait sensation se rapporte justement à l'IA de vos assaillants. Leurs réactions sont criantes de vérité, et les décisions qu'ils sont amenés à prendre, un humain aurait tout à fait pu les prendre... Exemple.

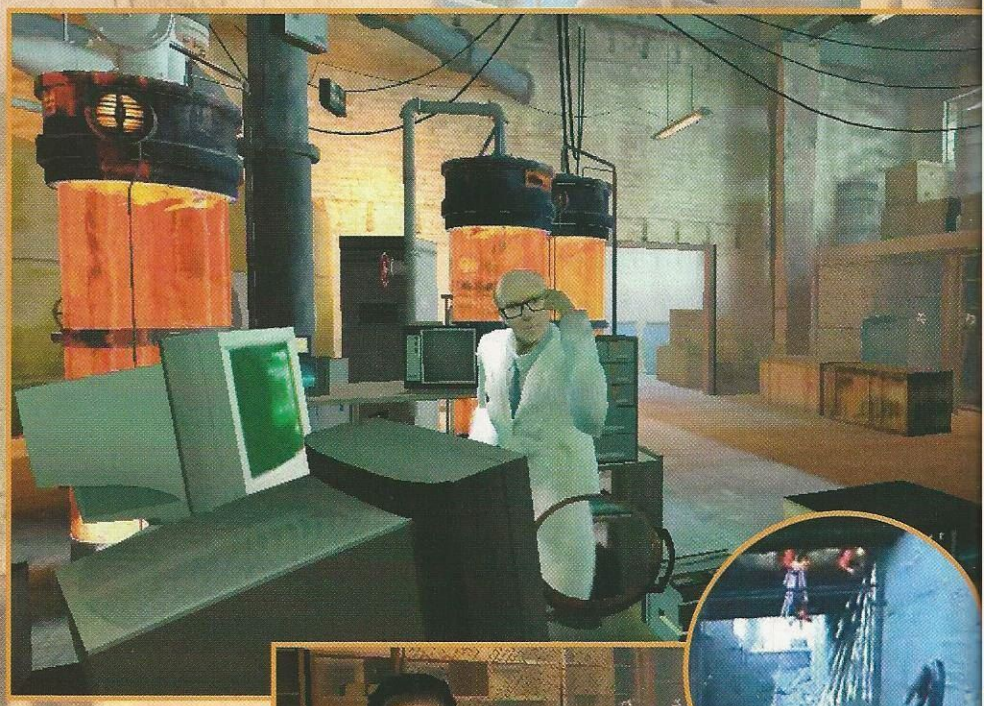
Gordon tombe nez à nez avec la milice. Il faut agir... Et vite ! Alors, il se réfugie dans une maison, ferme la porte puis place une table juste devant. Votre poursuivant tente de défoncer l'entrée. Pendant ce temps-là, un de ses "collègues" vous canarde par la fenêtre. Vous ne pouvez plus tenir votre position et êtes donc contraint de vous cacher derrière un meuble. Le premier milicien est désormais capable d'ouvrir la porte, d'un grand coup de pompe. Vous devez donc fuir et monter les escaliers ! Mais un autre groupe est passé par le toit...

***"Half-Life était le premier FPS** à inclure des scènes scriptées, où le fait d'arriver à un endroit précis ou d'exécuter une action enclenchait toute une série d'événements,* raconte Gabe Newell. *Désormais, nous avons approfondi le dossier et nous nous sommes rendu compte que l'utilisation de scripts limitait notre champ d'action."* Par ailleurs, le patron de Valve Software annonce que dans ce second volet, *"l'IA a atteint un tel niveau"* qu'aucun autre jeu du même genre ne pourra tenir la comparaison.

En fait, au sein du studio américain, on parle d'intelligence artificielle "contextuelle". Vos ennemis peuvent "prendre conscience" de l'univers qui les entoure et des divers éléments qui le composent. *"Ainsi, ils peuvent prendre des initiatives intéressantes,* affirme Gabe Newell, *en prenant en compte le lieu dans lequel se situe l'action et en étudiant les possibilités que lui offrent les différents objets. Et cette fois, ces cinématiques sont interactives ! Il est possible de les interrompre, d'agir pendant ces séquences et de modifier leur déroulement."* Reste à savoir dans quelle mesure ?

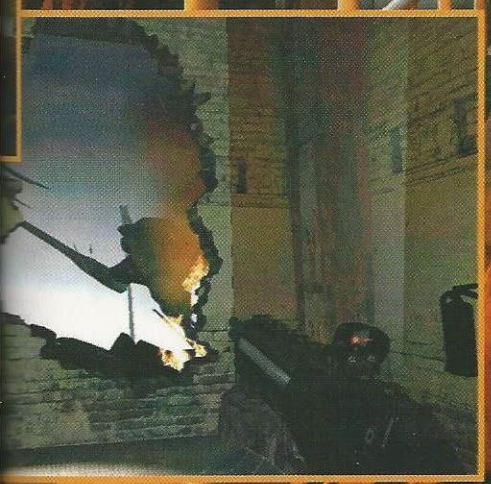
Dans la vidéo dévoilée durant l'E3, Gordon Freeman bougeait dans une cinématique "in-game" et faisait tomber l'écran d'un PC. Le scientifique interrompait alors son laïus et lui rappelait de faire attention. *"Ce n'était pas scripté,* affirme Gabe Newell. *Maintenant il y a des acteurs qui font leur boulot et doivent être capables d'improviser. Ils se rendent compte à tout moment où vous êtes, où vous regardez, et ce que vous faites."*

De bien belles paroles que nous sommes prêts à boire jusqu'à la lie. Cependant, on ne demande qu'à le voir pour y croire !



"L'UTILISATION DE SCRIPTS LIMITAIT NOTRE CHAMP D'ACTION !"

"Conscience de soi..."
Dans quelle mesure peut-on vraiment parler d'intelligence artificielle ?



Entrez, c'est ouvert !
Cette scène prouverait que l'intelligence artificielle existe. Ou que les programmeurs ont fait un énorme boulot !

DOSSIER
LEVEL DESIGN

Tout paraît possible !

DANS HALF-LIFE 2, LE DÉCOR SEMBLE ÊTRE UN PERSONNAGE À PART ENTIÈRE. IL PEUT VOUS SAUVER LA VIE, ÊTRE TOUT SIMPLEMENT DÉTRUIT, OU VOUS METTRE EN PÉRIL, COMPTE TENU DU NOMBRE IMPRESSIONNANT DE PIÈGES DONT IL REGORGE...

Outre les différents environnements (centre-ville, banlieue, vieux port, mer asséchée, prison, souterrains) qui donnent à Half-Life 2 un cachet tout particulier et une ambiance singulière, l'agencement des décors a été extrêmement soigné. Chaque bâtiment semble avoir été placé à tel endroit pour des raisons bien précises. Tout du moins, concernant les constructions dites "destructibles". Prenons l'exemple d'une petite scène ayant marqué les esprits lors de la présentation officielle, à Los Angeles.

Gordon Freeman surplombe une cour occupée par la milice. Le secteur est en travaux, comme le prouve la benne située à quelques mètres de là. Et puis, il y a cette poutre métallique suspendue à une grue. En tirant sur les câbles, la poutre balaye la cour et la majorité des miliciens terminent encastrés dans le mur comme des moucherons sur le pare-brise d'une voiture. Mais l'un d'eux s'est abaissé, conscient du danger. Désormais, pour venger ses frères, il fait parler les balles. Ça canarde sec, bien qu'il ne vous voie plus. Mais il empêche votre progression. Que faire ? Euh...

Tiens, une grenade ! Et si on la faisait exploser sous la benne ? Soyons fous ! L'explosion est terrible. Les pieds sur lesquels elle repose n'y résistent pas ! Le tout s'effondre sur la cour. Ah, les tirs ont cessé. Que s'est-il passé ? Mais oui, les gravats – dont une autre poutre qui doit bien peser dans les 800 kilos – l'ont enseveli. Mission accomplie. Et avec classe en plus, ce qui ne gâche rien. Vous pouvez poursuivre votre chemin en toute quiétude.

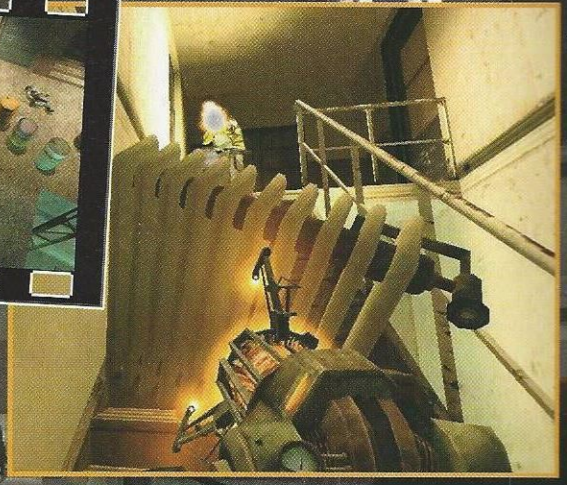
Bon, nous n'allons pas vous dire que tout est possible... Mais tout paraît possible, et c'est bien là l'essentiel. Il suffit juste d'avoir l'esprit aussi tordu que celui des level designers de Valve Software pour imaginer quels plans machiavéliques vous pourrez élaborer en fonction de la situation : position des ennemis, mobilité des éléments... Il faudra cogiter avant d'agir. Même si la bonne vieille méthode du "*run and shoot*" sera toujours envisageable !

En tout cas, si vous vous apercevez qu'il est possible de se saisir d'un objet à l'aide de l'arme "magnétique", c'est que celui-ci peut être utile, voire indispensable à votre survie. Alors, tentez le coup et faites des expériences ! On ne sait jamais. Et rassurez-vous ! Si vous pouvez détruire quelque chose, c'est que cela ne vous empêchera pas de terminer le jeu. En effet, il aurait été idiot de pouvoir dynamiter un pont, comme ça pour le plaisir, et que ce soit le seul passage vous menant au niveau suivant. La liberté a donc des limites.

Ah, l'arme "magnétique". Ce joujou ouvre de sacrées perspectives... On imagine des niveaux spécialement conçus autour d'elle.

ET LA LUMIÈRE FUT !

Comme dans tous les jeux de ce genre, la lumière – et la pénombre, bien sûr – a une importance capitale. Elle vous plonge dans l'ambiance. Encore faut-il que cela soit bien fait. Pour vous en convaincre, admirez un peu avec quelle précision la lumière se reflète sur un visage ! Et ça, c'est tout l'avantage de DirectX 9.0, dont les possibilités énormes seront exploitées à fond. Le jeu regorge aussi de vertex et de pixel shaders (gestion des éclairages et des modifications de textures pixel par pixel, selon les déformations subies par les objets). D'où l'interactivité avec le décor, l'éclairage dynamique, les déformations en temps réel...



Les décors sont mortels. Chaque bâtiment et chaque élément peuvent constituer une arme. En voici la preuve !

EFFETS DE STYLE

Durant l'E3, Valve a étalé tout le potentiel technique de son nouveau moteur. Comme dans cette scène où la silhouette d'un perso uniquement composé d'eau (rappelant un peu le "T1000" du film *Terminator 2*) se dessine au coin d'un feu. Sans parler des effets de fumée et de la retransmission de l'action en temps réel (sur un écran ou à travers une loupe)... On imagine que les droits du moteur V-Source (c'est son nom) va s'arracher pendant les prochaines années. Notamment pour sa gestion de la physique des éléments, tout bonnement époustouflante !

DOSSIER
A SUIVRE...

"Oh, j'en rêve encore"

UN PIED-DE-BICHE DANS LA MAIN, UN PISTOLET À LA CEINTURE, UNE MITRAILLETTE EN BANDOULIÈRE... MES NUITS SONT PLUS BELLES QUE MES JOURS. EN ATTENDANT LE 30 SEPTEMBRE ! POUR UN NOËL AVANT L'HEURE, QUI SAIT ?

Si, en plus d'être amateur de jeu vidéo, vous êtes aussi un grand lecteur, vous devez connaître *Mes nuits sont plus belles que vos jours*. Ce roman a même été adapté au cinéma, avec Sophie Marceau dans le rôle principal. En ce moment, nous avons l'impression de vivre cette histoire. Enfin, à peu près...

Le jour, on fouine un peu partout sur le Net à la recherche de la moindre petite info sur Half-Life 2, on appelle Vivendi pour qu'il nous annonce une bonne nouvelle, on attend le facteur des heures sous le cagnard (ou la pluie) en espérant qu'il nous délivre une démo jouable, on débat sur le sujet pendant des heures... Tout ça pour rien !

Et la nuit, on rêve qu'on reçoit la précieuse galette. En moins de temps qu'il ne faut pour le dire, elle trouve sa place dans le lecteur... L'installation paraît interminable. Et tout à coup, le jeu se lance. L'intro est sublime. On arrive sur le port et, sur le ponton, le pied-de-biche semble n'attendre que nous. Bref, le grand panard !

C'est parti ! Visiblement, nous ne sommes pas les premiers à passer par là. Un zombie gît déjà sur le sol. Il doit être mort une seconde fois. Alors, on passe à côté. Inutile de s'acharner. Un autre, plus loin, se lève et nous fonce dessus d'un air menaçant. Un simple coup de trique sur le crâne et son compte est bon.

La supériorité de l'homme sur la machine se vérifie. Mais qu'est-ce qui se passe ? Qui m'a frappé derrière le crâne ? Trop tard pour se poser de telles questions. La chute dans le port est mortelle. Du fond de l'eau, on aperçoit sa première victime, qui flotte, et le bourreau. Quoi ? C'est lui ! Il n'était pas mort, il faisait semblant. L'ordure !

LES RUMEURS DU NET

Sur la Toile, les spéculations vont bon train... Petit florilège !

La sortie de Half-Life 2 sera retardée selon Vivendi, même si Gabe Newell (Managing Director de Valve) a maintes fois répété que la date du 30 septembre sera respectée.
Fiabilité : Plus que probable, malheureusement !

Il sera aussi possible de faire appel à une couverture aérienne. Ah ! Ces petits avions qui balayent le ciel et bombardent tout un quartier, on en salive d'avance.
Fiabilité : Possible, mais ça paraît difficile à gérer...

La configuration minimum serait un Pentium cadencé à 700 MHz, avec une carte TnT2 (ou équivalente) et 128 Mo de RAM.
Fiabilité : Sûrement, mais le double serait recommandé.

Un éditeur de carte (pratiquement identique à celui utilisé par les développeurs) sera inclus dans le jeu que vous trouverez dans le commerce.
Fiabilité : Certainement, de même que d'autres outils.

Si le jeu est retardé à Noël 2003, Valve Software vous en fera cadeau et enverra la facture à Vivendi.
Fiabilité : Eh, revenez sur Terre ! Faut pas rêver !

LA CONCURRENCE TREMBLE

Tous les "professionnels de la profession" présents à l'E3 étaient stupéfaits par la démonstration technique de ce titre. Pourtant, les autres éditeurs ont quelques bons jeux sur le coude. Et Gabe Newell ne pense pas écraser la concurrence avec Half-Life 2. Bien au contraire. A sa sortie, il sera en compétition avec Doom III, Max Payne 2 et le prochain Unreal Tournament. "*C'est une bonne chose,* estime Gabe Newell. *Si quelqu'un achète un bon jeu, il veut jouer à d'autres bons jeux. S'il en achète un mauvais, alors il sera moins probable qu'il achète d'autres titres à l'avenir. Nous avons tous intérêt à ce que les joueurs vivent leur passion.*"

Le couple de l'année. Y aura-t-il une histoire d'amour entre Gordon et Alyx, la fille d'Eli ?

LA TRILOGIE HL2

Trois projets verront le jour peu de temps après la sortie de Half-Life 2. Voici donc la sainte trinité des fans : le guide de stratégie, le guide de mod, et un "making of". Mais pas de film ! Du moins, pas encore... Valve Software ne veut pas galvauder sa licence et n'acceptera pas qu'un film soit réalisé s'il risque d'être moins bon que le jeu.

STRATEGIE

WARCRAFT III : FROZEN THRONE

LE JEU

Serez-vous assez fort pour vous emparer de la couronne du Roi Liche avant vos pires ennemis ? Il en va de la survie de votre peuple...

Encore du travail ?!?

ARCHIMONDE AVAIT ÉCHOUÉ, DÉFAIT AU PIED DU MONT HYIAL. LE MONDE DE WARCRAFT POUVAIT ALORS GOÛTER À UNE PAIX BIEN MÉRITÉE. HEUREUSEMENT, LE RÉPIT AURA ÉTÉ DE COURTE DURÉE. LE TEMPS QUE BLIZZARD LIVRE UNE EXTENSION CISELÉE DE MAIN DE MAÎTRE, OÙ, PLUS QUE JAMAIS, IL EST QUESTION DE DOMINATION ET DE TRAHISON, DE MAGIES ET DE PROPHÉTIES. TOUT CE QUE L'ON AIME...

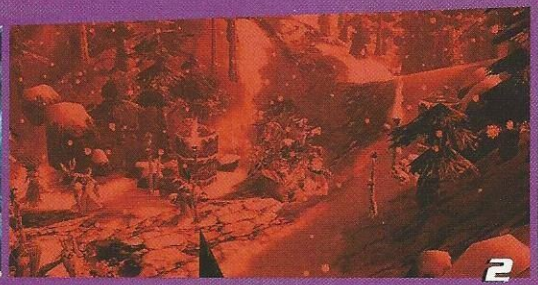
WARCRAFT III : FROZEN THRONE

La Gardienne

La nouvelle héroïne des Elfes de la nuit brille autant par sa ruse que par sa magie. Capable de toucher plusieurs assaillants en même temps grâce à ses tourbillons de lames, elle peut également s'extraire d'une situation délicate grâce à sa faculté de transfert lui permettant de se téléporter avec un temps de récupération très court. Son pouvoir ultime en fait un adversaire redoutable. Ce dernier lui permet de créer un puissant avatar qui invoque des esprits invulnérables à partir des cadavres des alliés tombés au combat. Bref, à mater tout de suite dans un conflit et éviter d'en faire sa femme !

FROZEN THRONE EST BIEN PLUS QU'UNE SIMPLE EXTENSION. C'EST UN PETIT BIJOU !

1



2

3

Warcraft III méritait-il une extension ? Plus exactement, Bill Roper et consorts pouvaient-ils faire mieux ? Ne risquaient-ils pas de diluer la qualité de l'œuvre initiale avec un opus additionnel ? Les campagnes Solo de Frozen Throne avalées, les premières parties sur Battle.net digérées, la question ne se pose plus. Et comme nous le présentions en mars, lors de notre visite des studios de Blizzard, une infinie gratitude s'impose. Orfèvre de la stratégie en temps réel, Blizzard a encore fait du beau boulot.

Frozen Throne est une merveille de trouvailles, d'ingéniosité et d'améliorations. Ce qui justifie sa distribution mondiale. En effet, il n'y a pas qu'une belle opération marketing et commerciale derrière la sortie de ce titre, mais une réelle volonté de poursuivre cette histoire qui met aux prises Orcs, Humains, Elfes et Démons. De cette extension émane aussi la pugnacitié d'un studio qui désire sans cesse repousser les limites : graphismes, jouabilité, stratégie et scénario. Rien n'a été laissé au hasard.

VENGEZ-MOI, VENGEZ-MOI...

Cette nouvelle pierre à l'édifice n'a donc pas à rougir de sa lignée. A commencer par les campagnes Solo. Des Iles Brisées au Glacier d'Icecrown, en passant par les Ruines Englouties et les Terrres Dévastées, Frozen Throne offre une palette de nouveaux décors en tout point remarquables. Et diversifiés en plus. Il faudra néanmoins vous armer de patience pour explorer ces contrées lointaines. Ce mode est divisé en trois campagnes, comportant neuf missions chacune.

La première, baptisée Campagne des Sentinelles, est la chasse gardée des Elfes de la nuit, et de son nouvel héros : Maiev Shadowsong, dit la gardienne. Vous incarnerez ce redoutable combattant dans sa course-poursuite contre son ennemi intime : le revenant Illidan Stormrage, dont l'ambition sans limites semble menacer l'équilibre du monde.

Vous serez épaulés dans votre tâche par de vieilles connaissances : Malfurion Stormrage, le frère d'Illidan, et

4

1 Pingouin. Pas de viande de pingouin au menu. Il est invulnérable...

2 Doliprane. Arthas voit rouge... Et aucune pharmacie n'est ouverte.

3 Fort Boyard. Arthas prend la clé des champs à travers ses immenses gerbes de feu.

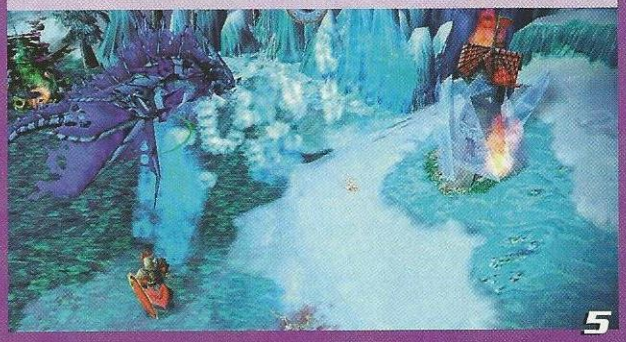
4 Abominable. Oh ! Blizzard a intégré Jerôme en Abomination level 10.

5 Sapphiron. Ce puissant Dragon est aussi robuste que dévastateur.

6 Flèche d'or. Ouvrez l'oeil ! le coup de grâce est déjà dans les airs...

Le Seigneur des Cryptes

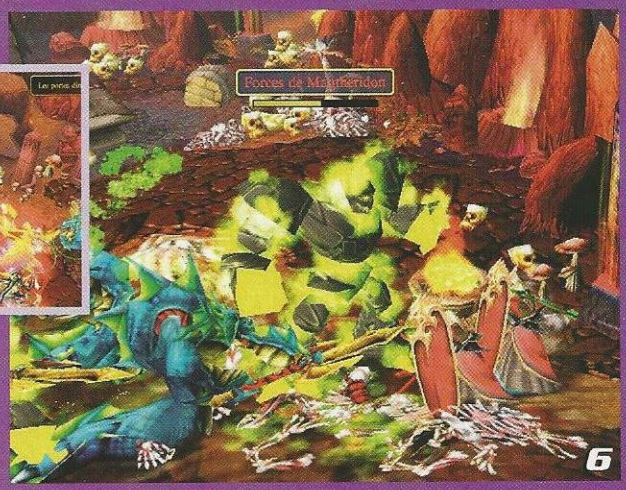
Formidable combattant au corps à corps, le nouveau héros des Morts-Vivants est capable d'invoquer des légions d'insectes et de transpercer ses adversaires. Doté d'une épaisse carapace qui le protège des coups adverses, il ressemble à un énorme scarabée capable d'empaler dans les airs ses ennemis ou de les ensevelir sous une nuée de criquets. Un guerrier féroce, dénué de la moindre humanité. Vous voilà prévenu !



5

Le Mage de sang

Spécialisé dans les attaques à distance, le nouvel héros humain est capable à lui seul de renverser le cours d'une bataille. Il est doté de pouvoirs sensationnels comme le choc de flammes, qui permet livrer au feu les unités terrestres ennemies présentes dans une zone précise, ou encore son sort ultime qui invoque un Phénix, brûlant avec tellement d'intensité qu'il provoque des dégâts aux adversaires trop proches ainsi qu'à lui-même. Cependant cette puissante unité aérienne à le pouvoir de se régénérer à l'infini en pondant un œuf. Seule la destruction de l'œuf met fin à ce sortilège. Accompagné d'une escouade de Brisesort et de Prêtre, le Mage de sang est l'un des meilleurs héros de Warcraft III. Ni plus ni moins.



6

sa bien-aimée Tyrande Whisperwind. Les deux protagonistes, héros de Warcraft III, ne seront pas de trop pour vous aider à déjouer les plans - prétendus - machiavéliques du démon aveugle et de son armée de Nagas, des créatures subaquatiques. Des créatures dont vous ferez amplement connaissance tout au long de la campagne. Tout comme des nouvelles unités de la race.

Le Géant des Montagnes et le Dragon Féerique font leur apparition dans cette distribution de choix. Le premier est un formidable guerrier, dont la résistance n'a d'égale que la lenteur. En revanche, lorsqu'il est armé d'un arbre, vous n'avez finalement rien à lui reprocher. Le second est plus discret mais tout aussi efficace contre les lanceurs de sorts. Cette unité vous sera d'ailleurs fort précieuse lors de la terrible mission 7.

Seule ombre au tableau, le scénario emprunte parfois à *Dallas* ou à *Dynastie*. Mais ne vous inquiétez pas ! La difficulté de certaines missions vous ôtera tout sens critique, tant les interludes de fin de quête, et les multiples rebondissements qu'ils dévoilent, seront synonymes de repos du guerrier.

LA MALÉDICTION DES ELFES DE SANG

Hélas du repos, vous n'en aurez point lors de la seconde campagne, dédiée aux Elfes de sang, seuls survivants de l'alliance passée entre les humains et les Elfes. Vous pénétrez à l'occasion l'univers du mystique Prince Kael, dont le peuple n'a plus d'identité. Ce mage de sang, qui excelle dans l'attaque à distance, devra, mission après mission, veiller aux intérêts de sa tribu tout en obéissant aux ordres du grinçant Grand Maréchal Garithos.

Au fur et à mesure, vous vous familiariserez avec les nouvelles unités humaines : le Brisesort et le Chevaucheur de Dragon Faucon. Toutes deux aussi précieuses, l'une au sol et l'autre dans les airs. Ces deux unités vous seront très utiles au cours de cette aventure, qui verra les Elfes de sang

STRATÉGIE

WARCRAFT III : FROZEN THRONE

Mes meilleurs ennemis...

La morale n'étant pas le fort des développeurs de Frozen Throne, voici huit personnages récurrents qu'il vous faudra connaître, peut-être aider et sans doute exterminer à un moment ou à un autre de vos pérégrinations. A bon entendeur.

Dame Vashj : Alliée d'Illidan, elle commande les puissants Naga, qui sont issus des abysses. C'est aussi un des plus puissants héros neutres.

Varimathras : Un des derniers Seigneurs de l'effroi, qui s'oppose aux desseins du Prince Arthas et à ceux d'Illidan. Prêt à tout, il n'hésitera pas à trahir les siens pour sauver sa peau de mort-vivant. Son pouvoir ultime, la condamnation, en fait tout de même un protagoniste à surveiller et à craindre.

Maëv : La Gardienne des elfes de la nuit n'en est pas moins en proie à des démons intérieurs. Elle voue son existence à la traque d'Illidan, qu'elle hait au plus haut point. Elle a fait de sa capture ou de sa mort sa raison de vivre, quitte à se brouiller avec les siens. Un puissant guerrier très déterminé.

Akama : Chef des Draenei, il possède le don d'invisibilité, qui lui permet, à lui et à ses hommes, de s'immiscer dans n'importe quelle base ennemie sans être détecté. Son aide est particulièrement appréciée lors des missions de reconnaissance ou d'infiltration. Guerriers vigoureux, les Draenei sont assez proches des orcs : les pouvoirs de leur chef sont, par exemple, très similaires. Et tout aussi impressionnants !

épouser les desseins d'Illidan et de son maître Kil'Jaeden, à savoir mettre la main sur les ossements et la couronne du Roi Liche, pris au piège du Glacier d'Icecrown.

Pour y parvenir, les Naga, dont vous contrôlerez par moments la civilisation, seront de solides alliés, tout comme les surprenants Draenei, tandis que vos anciens compagnons humains deviendront des ennemis. Tel sera le prix du pouvoir et de la liberté des Elfes de sang. Il vous faudra donc autant ruser qu'user de la force pour achever cette campagne qui vous mènera aux fins fonds des terres désolées, jusque dans les Catacombes du démon Magtheridon.

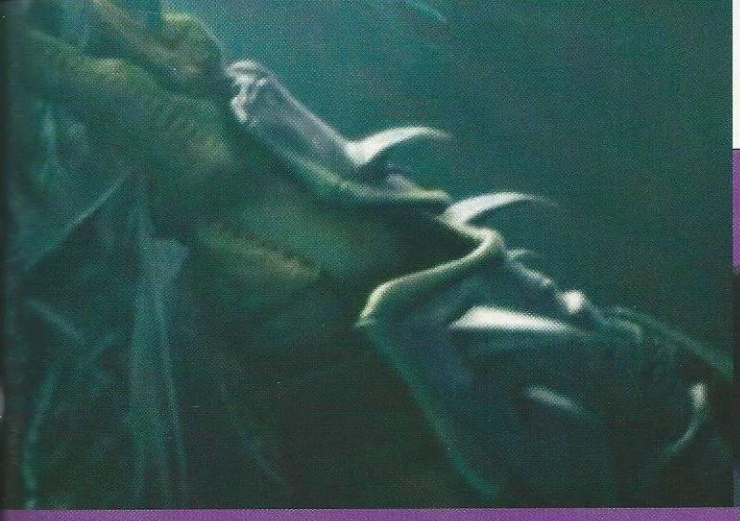
Sa mort étant le passage obligé vers la dernière campagne, celle qui voit le retour en grâce du Prince Arthas et du Fléau Mort-Vivant.

HEUREUX QUI COMME ARTHAS...

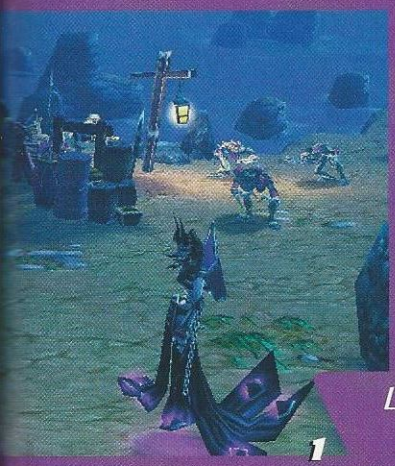
La campagne des damnés est sans conteste la plus riche du mode Solo, qu'elle conclut par un déluge de rebondissements et une adrénaline de tous les instants. Vous incarnerez à tour de rôle le Prince Arthas, le Seigneur des Cryptes, le nouvel héros Morts-Vivants et Sylvanas Windrunner. Tout au long des neuf missions, vous prendrez un soin particulier à occire jusqu'à vos derniers amis, et tout particulièrement ceux que vous avez dirigés dans la deuxième campagne.

Mais la félonie gagne aussi le camp du Fléau. Sylvanas, profitant de l'affaiblissement des pouvoirs d'Arthas et du Roi Liche (assaillis par Illidan et consorts), va mettre un point d'honneur à rendre la monnaie de sa pièce au chevalier de la mort, mais aussi aux seigneurs de l'effroi. Sans dévoiler la fin, le combat épique opposant les forces d'Illidan à celles d'Arthas tient toutes ses promesses. Tout comme la cinématique de clôture, en tout point remarquable.

Si là encore vous n'êtes pas rassasiés, une campagne Bonus vous attend. Organisée de façon moins linéaire, cette aventure vous permettra de découvrir Durotar, la nouvelle nation des Orcs, dirigée par Thrall, et de faire connaissance



... et mes pires amis !

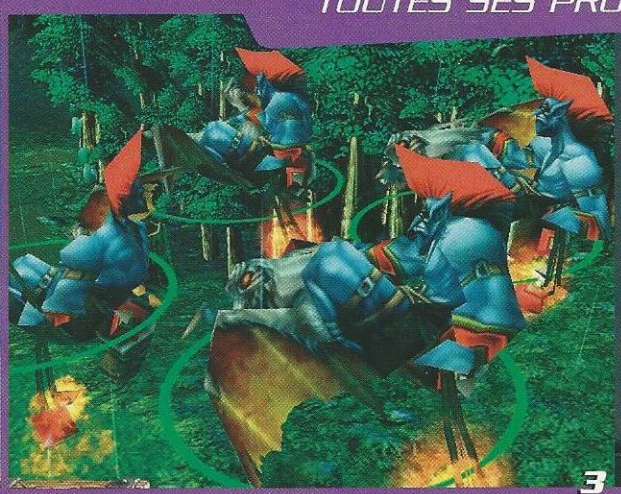


1 Le grand départ. Arthas s'apprête à venir secourir le Roi Liche. Le début de la fin...

2 Pirates. Il vous faudra aussi vous imposer sur mer pour espérer triompher.

3 Chauve qui peut. Ces chevaucheurs de chauve-souris sont très efficaces !

LE COMBAT EPIQUE ENTRE ARTHAS ET ILLIDAN TIENT TOUTES SES PROMESSES.



Illidan : Mis au banc des Elfes de la nuit et emprisonné des millénaires, Illidan a pu s'échapper des griffes de sa geôlière Maïev et nourrit des ambitions démesurées. Passé sous la coupe de Kil'Jaeden, il n'a qu'une idée en tête : mettre fin à la domination du Roi Liche et de son allié, le Prince Arthas.

Le Prince Kael : Personnage mystique, à la recherche de son identité et de celle de son peuple, il est un allié honnête et droit, mais trop influencé par sa soif de magie et de reconnaissance. Ce héros humain tournera d'ailleurs le dos à ses anciens alliés pour mieux pactiser avec le diable...

Sylvanas : Ancienne Elfe de la nuit envoyée du côté obscur jusqu'à la fin des temps par le Prince Arthas. Elle réussira néanmoins à recouvrer une partie de sa liberté, qu'elle mettra aussitôt à profit pour se venger du chevalier de la mort. Héros neutre en réseau, elle incarne la "ranger" sombre.

Le Prince Arthas : Ancien Paladin ayant basculé du côté obscur de la vie, il est désormais le chef de file des Morts-Vivants et le serviteur du puissant Roi Liche. Son parcours ne lui attire que des ennemis, dont Illidan, son plus intime, qu'il retrouvera bien évidemment sur sa route lors de cette aventure.

avec le Belluaire, un héros neutre, et le Chasseur des ombres, le nouveau héros. De longues heures de jeu vous attendent.

EN RÉSEAU, C'EST ENCORE PLUS BEAU !

Cependant, malgré la qualité du mode Solo, le Multijoueurs demeure la quintessence de Frozen Throne. Sur Battle.net ou en réseau, le jeu prend une autre dimension. Sa richesse vous explose littéralement à la figure, tout comme la multiplicité des stratégies à adopter pour espérer triompher. **La possibilité d'engager cinq nouveaux héros** neutres (la sorcière des mers Naga, le Belluaire et sa charge désordonnée de centaines de lézards géants...), mais aussi d'acquérir de nouveaux objets transforme littéralement les schémas établis lors des affrontements avec le titre original. **Comme son nom la définit,** l'extension a étendu le champ des possibles dans l'univers de Warcraft III. Ça n'est pas à la portée du premier titre venu. Alors encore une fois, chapeau bas, messieurs de chez Blizzard.

Raz

WARCRAFT III : FROZEN THRONE — ±35€

DÉVELOPPEUR :	Blizzard
ÉDITEUR :	Blizzard
LANGUE :	Français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE INTERNET :	www.blizzard.fr

CONFIGURATION MINIMUM :
Pentium II 400 MHz et 128 Mo de RAM

- Des améliorations (héros, unités...)
- Des campagnes Solo prenantes
- Un mode Multi excellent

- Peu de cinématiques
- Les parties personnalisées contre l'ordinateur n'ont aucun intérêt

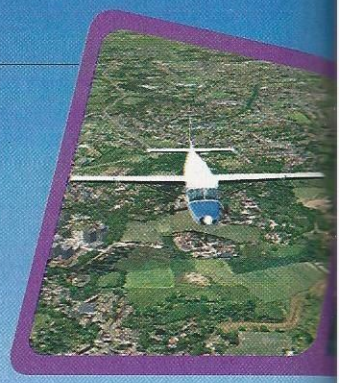
CLASSEMENT

GRAPHISME	90 %
SON	94 %
PRISE EN MAIN	99 %
AMBIANCE	90 %
DURÉE DE VIE	95 %
MULTIJOUEURS	99 %

95

SIMULATION

FLIGHT SIMULATOR 2004 : A CENTURY OF FLIGHT



LE JEU

Vous prenez les commandes d'une bonne vingtaine d'appareils d'hier et d'aujourd'hui. Votre terrain de jeu, c'est le monde. Sous un ciel vierge de tout nuage ou en pleine tempête !

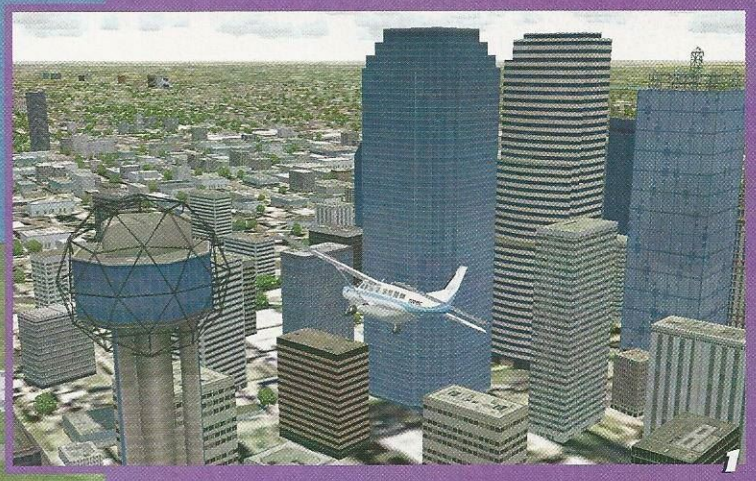
Vol à l'étalage

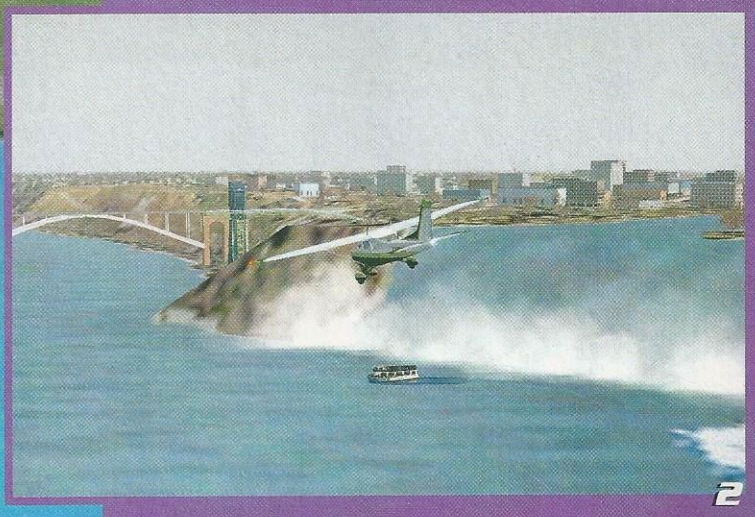
HABITUELLEMENT, UNE NOUVELLE VERSION DE FLIGHT SIMULATOR EST SANS SURPRISE... ON AMÉLIORE LES GRAPHISMES ET HOP, LE TOUR EST JOUÉ ! MAIS PAS CETTE FOIS...

Chaque nouvelle cuvée de Flight Simulator est un pur marronnier (terme jorunalistique désignant un sujet récurrent), comme FIFA. On pourrait presque reprendre le texte de la précédente version à la virgule près et l'envoyer au rédacteur en chef sans qu'il n'y voie rien. On appelle ça les petites ficelles du métier. Bien sûr, il y aura toujours un lecteur pour se souvenir de l'accroche ou de l'encadré précédent. Pour cette raison, les rédacteurs s'engagent rarement sur cette pente savonneuse. Ça ne s'y prête pas. Mais cette fois, FS a eu droit à un grand dépoussiérage et un fameux bond… en arrière !

Comme vous le savez sans doute, cette année 2003 marque plusieurs centenaires. Celui du Tour de France tout d'abord, du prix Nobel de Pierre et Marie Curie, mais aussi de la naissance de Simenon, Radiguet, Orwell et Queneau (quelle année !), du prix Goncourt et enfin du deuxième congrès du parti social-démocrate russe où Lénine l'emporte sur Trotski, ce dont on se fout. Mais c'est surtout le centenaire du vol des frères Wright, à Kitty Hawk.

Le 17 décembre 1903, Wilbur et Orville ont changé la face du monde en faisant décoller un engin plus lourd que l'air. Grâce à un moteur de 12 chevaux et une hélice tout à fait originale, un appareil de 337 kilos s'envole pendant un peu plus d'une dizaine de secondes. Cinq ans plus tard, ils parviennent à voler pendant plus d'une heure (62 minutes exactement). L'histoire prend son envol. Difficile pour Microsoft de ne pas leur rendre un hommage appuyé dans leur toute nouvelle version, tout comme aux autres pionniers de l'aviation présents dans les quatre CD.


1


2

***1* Le Texas.**
La patrie de "W". Mais vu d'en haut, c'est sympa !

***2* Tout n'est pas parfait.**
Les chutes du Niagara. Oui, c'est pas vraiment ça.

SIMULATION

FLIGHT SIMULATOR 2004 : A CENTURY OF FLIGHT

De nombreux appareils ayant marqué l'histoire aéronautique (grâce à des records de vitesse, de longévité ou de vente) sont également disponibles. Au final, il y en a pour tous les goûts : des appareils lourds mais stables, d'autres très légers et partant en vrille à la moindre turbulence, des hélicoptères, des avions de ligne, des jets privés… Chaque engin est très différent des autres, et c'est un pur plaisir de les découvrir. Les fans des précédentes versions connaissent bien la plupart de ces appareils. Rien de vraiment folichon en somme. Pourtant, sachez que celle-ciest à la fois une évolution et une révolution.

Evolution, puisqu'elle améliore le cru de 2002 au niveau de l'ATC (Air Traffic Control) et du GPS (qui inclut le relief, plusieurs points de navigation, des alertes des contrôleurs aériens…). D'autres améliorations rendent le vol aux instruments bien plus complet et encore plus sûr. L'ATC est de plus en plus réaliste. Vous n'êtes plus seul au monde. Si d'autres pilotes sont prioritaires pour se poser ou décoller, vous devrez patienter. Bref, on s'y croirait. Mais la difficulté est ajustable à tous les niveaux et même un marin pourrait s'en sortir.

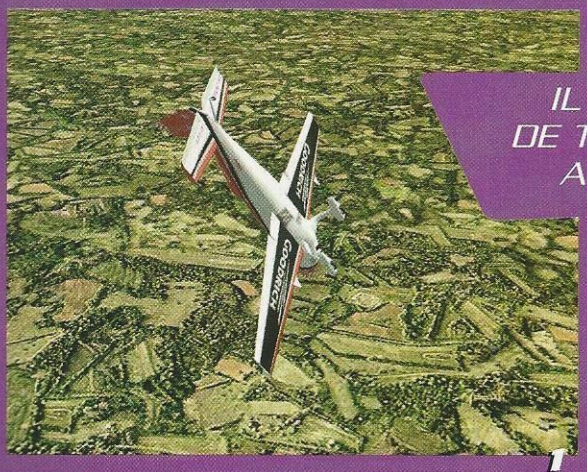
Révolution, puisque c'est toute la philosophie du jeu qui a été repensée. L'air et ses différentes couches deviennent un élément clé de ce jeu. On peut tout paramétrer : les différentes couches de nuage, avec des vents plus ou moins violents, la fréquence de changement du temps. Il est également possible d'implémenter toutes les météos que vous avez déjà vues dans votre vie, et de téléchargez le climat réel de la région où vous vous trouvez ! Les scénarios sont un bon moyen de se rendre compte de ce qu'il est possible de faire. Dans le dossier Merveilles du monde, par exemple, les mises en situation sont somptueuses : volez dans le grand canyon au crépuscule, allez d'Honolulu à Hawaï en survolant une mer d'un bleu turquoise magnifique, passez au-dessus des pyramides alors que le jour se lève… Il est très appréciable de constater qu'un simulateur de pointe n'est pas dénué d'un peu de poésie…

Léo de Urlevan

Un péché qui n'en est pas un

Vu sous cet angle, on peut se dire que FS 2004 est très gourmand. L'installation maximale occupe tout de même presque… 3 gigas sur le disque dur. L'installation est longue, la décompression est longue et le premier lancement est long. On pouvait craindre le pire. Le résultat est pourtant plus qu'honorable. C'est fluide en 1280x1024 avec tous les détails poussés à fond sur un P4 cadencé à 1,4 Ghz, 384 Mo de RAM et une Radeon 9700. Bref, une bonne bécane, mais ça aurait pu être pire. On est tout de même bien loin de la configuration miracle dont seul Microsoft a le secret. Le minimum, donc : Pentium 450, 64 Mo de RAM, carte vidéo 8 Mo. On ne rigole pas !

IL EST POSSIBLE DE TOUT PARAMÉTRER. ABSOLUMENT TOUT !


1

2

1 Renversant.
Pour être tout à fait franc, oui, ça fout la gerbe.
2 Textures énormes.
Là encore, un très beau travail graphique.

FLIGHT SIMULATOR 2004 : A CENTURY OF FLIGHT — ±XO€

DÉVELOPPEUR :	Microsoft
ÉDITEUR :	Microsoft
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.microsoft.com

CONFIGURATION MINIMUM :
P4 à 1 GHz et
256 Mo de RAM

☺
- Atmosphère paramétrable
- Le côté historique de cette version
- Scénarios très intéressants

☹
- Installation longue
- Certains lieux connus un peu moches

CLASSEMENT

GRAPHISME	89 %
SON	85 %
PRISE EN MAIN	91 %
AMBIANCE	74 %
DURÉE DE VIE	95 %
MULTIJOUEURS	50 %

89

Le TOP des jeux à télécharger sur votre mobile

The Terminator™

Crash Bandicoot©

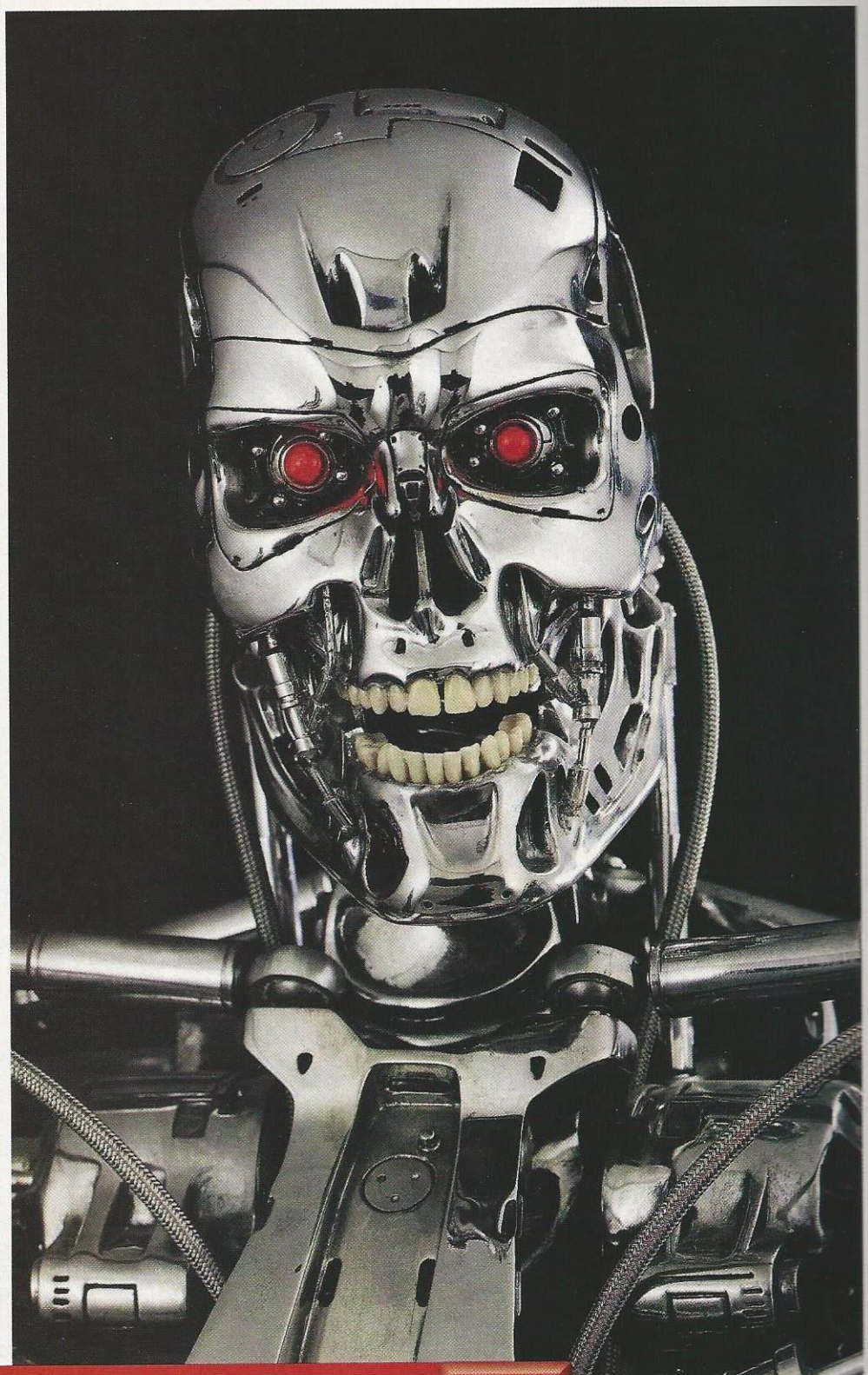
Rayman 3™

Siberian Strike™

Charmed©

Tom Clancy's Splinter Cell™

The Terminator™ arrive sur votre mobile



Si vous ne le téléchargez pas, vous avez gros à perdre...

SFR

PLUS DE PLAISIR

- Retrouvez The Terminator™ directement sur votre mobile SFR en vous connectant sur le portail SFR Multimédi@ / rubrique Jeux / Téléchargement (1)
- Découvrez aussi les nouveaux jeux Texto et vocaux de SFR en appellant JEUX soit le 5389 (2)

(1) Téléchargement à partir de 1,5€ / jeu + coût de la connexion. Liste des mobiles compatibles sur le www.sfr.fr
(2) Prix d'une communication normale + 0,30€ /min.

© 2003 In-Fusio - The Terminator™ & © StudioCanal Image S.A. f/k/a Canal+D.A. - The Terminator est une marque déposée de StudioCanal Image S.A. f/k/a Canal+D.A. - Crash Bandicoot et les personnages associés sont des marques déposées et licenciées par Universal Interactive Inc. - © 2002-2003 Gameloft - Tous droits réservés - Gameloft et le logo Gameloft sont des marques déposées de Gameloft S.A. - Splinter Cell, Rayman 3, Siberian Strike, Ubi Soft sont des marques déposées de Ubi Soft Entertainment.

gameloft

groupe cegetel
1er OPÉRATEUR PRIVÉ DE TÉLÉCOMMUNICATIONS

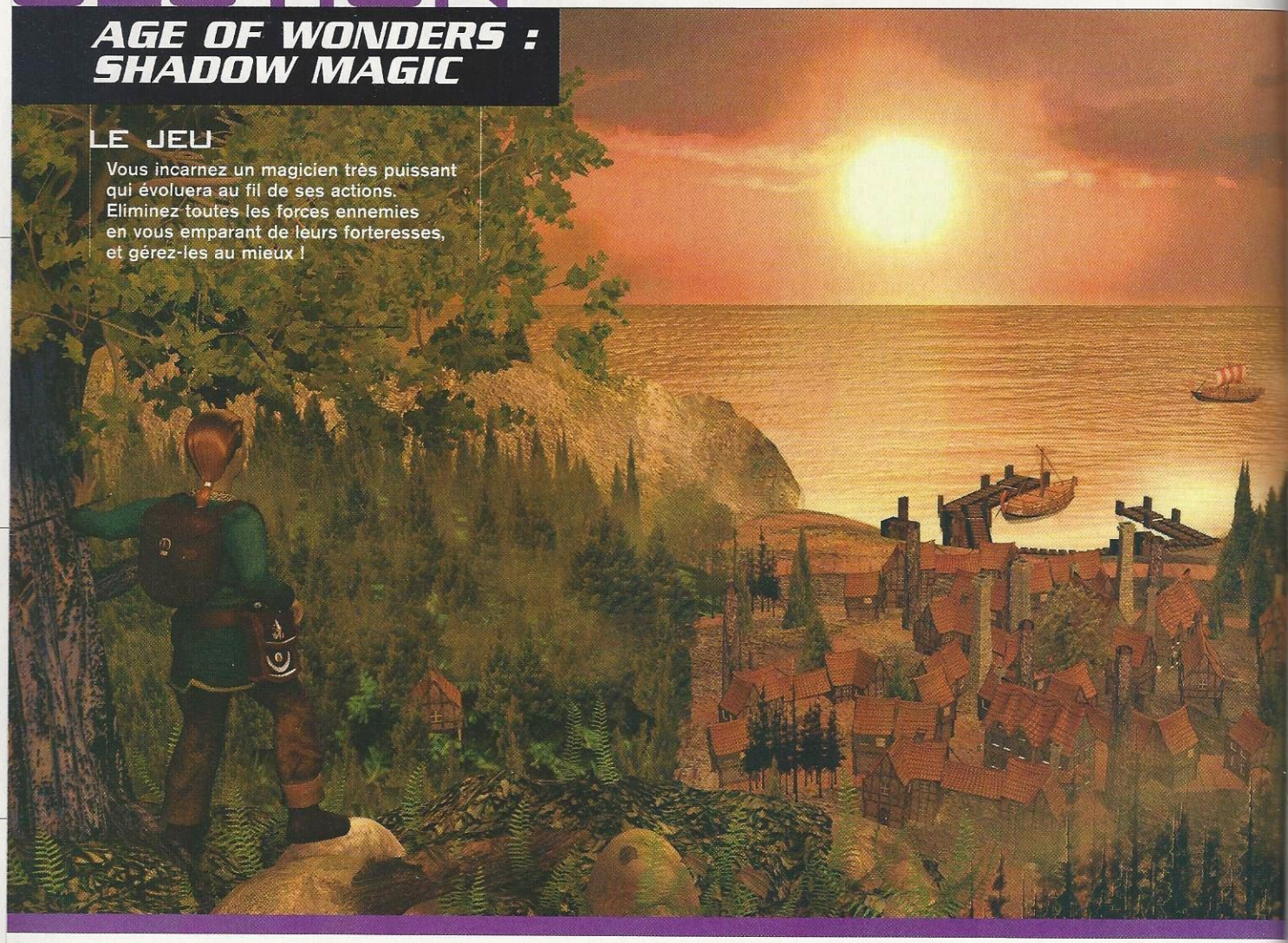
www.sfr.fr

GESTION

AGE OF WONDERS : SHADOW MAGIC

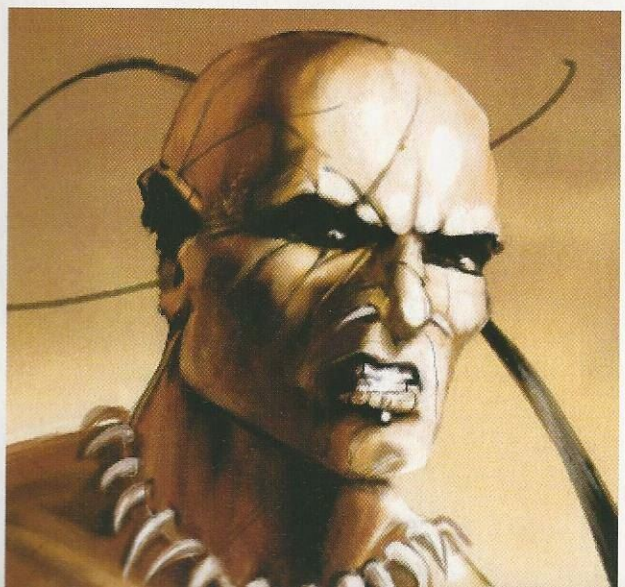
LE JEU

Vous incarnez un magicien très puissant qui évoluera au fil de ses actions. Eliminez toutes les forces ennemies en vous emparant de leurs forteresses, et gérez-les au mieux !



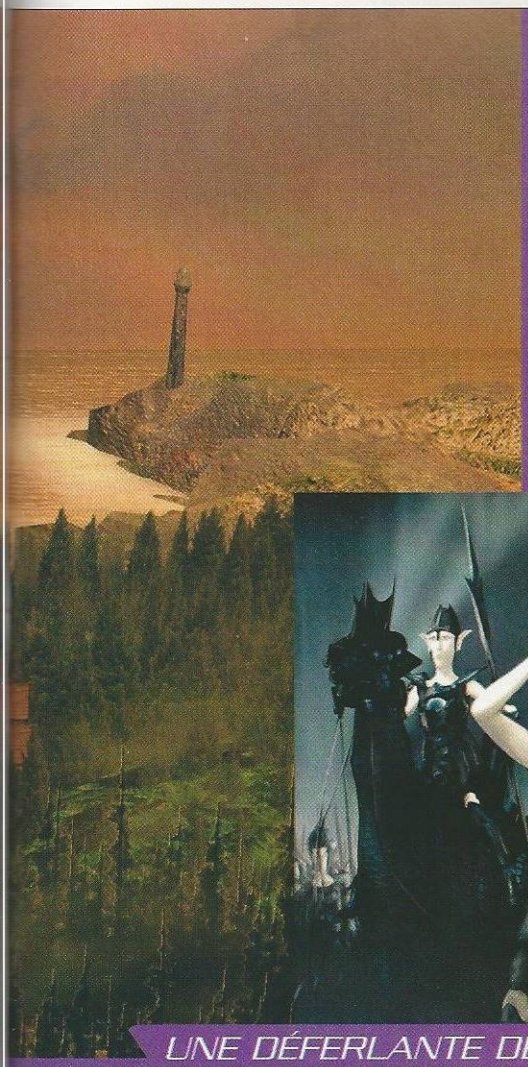
Aménagements ou refonte totale ?

CETTE SÉRIE A SÉDUIT BON NOMBRE DE JOUEURS. SHADOW MAGIC EST L'OCCASION DE SE REPLONGER DANS CET UNIVERS COMPLEXE...



Shadow Magic commence par un scénario comme on les aime. Simple. Très simple. Alors qu'ils étaient poursuivis par des légions ennemies, trois magiciens lancent un sort. Un portail s'ouvre alors et des hordes de monstres attaquent les poursuivants. Certes, ils sont sauvés, mais le mal est fait : une véritable déferlante de créatures malsaines est apparu dans l'Empire. Rien de bien original en somme, mais les auteurs se sont surpassés pour nous fournir une tonne de nouveautés dans ce *stand alone* (vous n'avez donc pas besoin d'avoir Age of Wonders II pour y jouer).

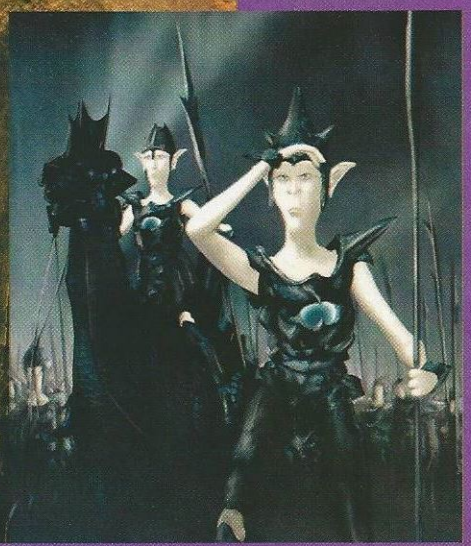
La gaffe de ces trois sorciers constitue la genèse d'une nouvelle campagne, découpée en cinq grands chapitres, eux-mêmes morcelés en seize missions. Chaque partie dure plusieurs heures. On aura bien le temps de se familiariser

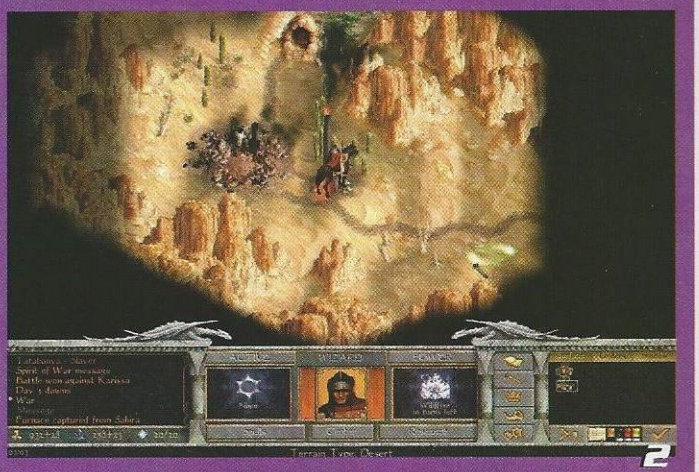


1 Le geyser. Ce sort est une pure humiliation pour celui qui le subit.

2 Nouveaux décors. Les nomades évoluent dans les déserts.

3 Gestion de ville. Là encore, des dizaines d'améliorations possibles.





UNE DÉFERLANTE DE MONSTRES S'EST ABATTUE SUR L'EMPIRE !

avec les mécanismes complets et assez complexes du jeu. Au début, vous ne dirigez qu'un seul mage, le héros. Mais au fil de ses rencontres, il peut engager des mercenaires ou rallier à sa cause des autochtones. En passant sur une mine d'or ou un puit de mana, ces lieux deviennent sa propriété. Et à chaque tour de jeu, vous verrez vos pactoles financier ou magique s'accroître.

La conquête des châteaux peut se faire de façon pacifique ou violente. Tout dépend en fait de la sympathie que vous inspirez. Chaque forteresse conquise permet de lever des troupes. On peut aussi l'améliorer afin de produire des unités plus puissantes, pour mettre sur la tronche de l'ennemi. Enfin ! Et pour rendre les combats plus spectaculaires, mieux vaut avoir dégoté de nouveaux sorts. Malheureusement, le rythme est assez lent, puisque tout se déroule au tour par tour.

Cette "lenteur" est déjà flagrante dans Age of Wonders II. Mais cette fois, les innombrables nouveautés empêchent ce titre de passer pour une simple resucée. Trois nouvelles races (dont les Nomades, qui peuvent déplacer leurs forteresses), des améliorations pour les villes de chacune d'elles (les elfes peuvent planter une forêt secrète… produisant des arbres), des dizaines de sorts inédits, des objets à tire-larigot (il est aussi possible d'en créer dans certaines boutiques).

Sans oublier un nouveau mode de jeu où la carte est générée aléatoirement ! Comme si on n'allait pas déjà passer des dizaines d'heures sur ce titre en mode Campagne…

Léo de Urlevan

AGE OF WONDERS SHADOW MAGIC

±40€

DÉVELOPPEUR : Triumph Studios
ÉDITEUR : Take 2
LANGUE : français
DISPONIBILITÉ : immédiate
SITE : www.ageofwonders.co.uk/

CONFIGURATION MINIMUM :
Pentium 3 450 MHz et 64 Mo de RAM

CLASSEMENT

GRAPHISME	75 %
SON	70 %
PRISE EN MAIN	55 %
AMBIANCE	75 %
DURÉE DE VIE	88 %
MULTIJOUEURS	–

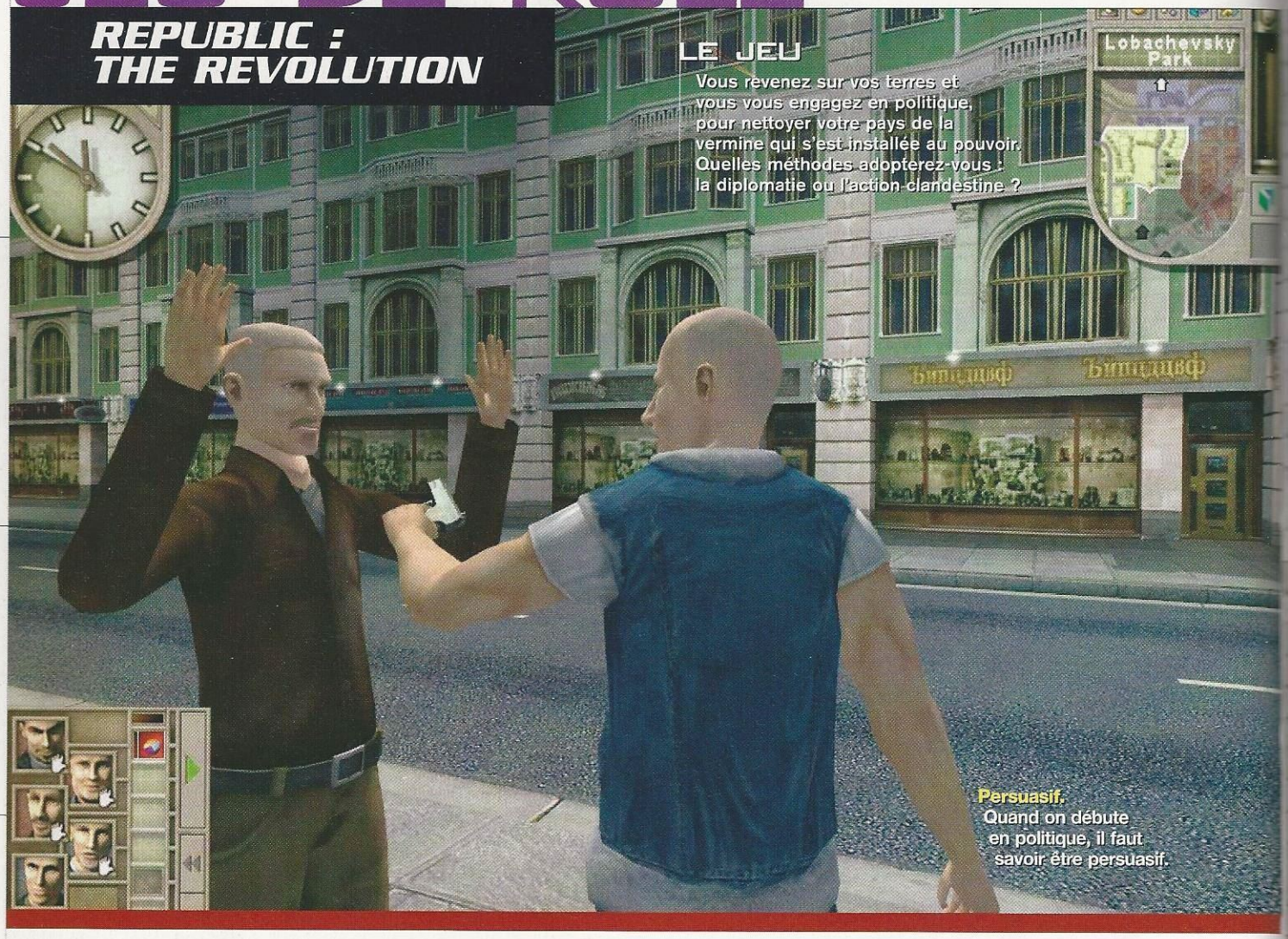
- Les fans en auront pour leur argent
- Nouvelles races fascinantes
- Tutorial complet

- Zoom affreux
- Très procédurier
- Difficile si on n'y a jamais joué

72

JEU DE ROLE

REPUBLIC : THE REVOLUTION



Choisis ton camp, camarade !

ELIXIR NOUS A CONCOCTÉ UN JEU DE RÔLE AYANT LA POLITIQUE POUR TOILE DE FOND. ÇA NOUS CHANGE DES ORCS ET DES ELFES.

Le régime communiste de l'URSS s'est effondré, le bloc de l'Est a explosé. De ses ruines ont émergé des dizaines de pays, dont la petite République de Novistrana. Depuis votre départ, les choses ont bien changé. Des hommes aux méthodes douteuses – qui ne sont pas sans rappeler celles du KGB – se sont emparés du pouvoir. S'ils restent en place, le pays sera bientôt sous l'égide d'un despote, mouillé dans toutes les combines et protégé par une milice surarmée.

Pour éviter que Novistrana ne sombre comme d'autres républiques avant elle, vous décidez d'agir, et ambitionnez de devenir calife à la place du calife. Pour cela, différentes possibilités s'offrent à vous : faire de longues études en Sciences politiques puis vous engager sur la voie de la diplomatie, ou alors côtoyer les petites frappes du quartier et constituer un petit groupe d'activistes aussi déterminés que dangereux.

Mais que vous soyez un pacifiste convaincu ou un terroriste patenté, vous risquerez votre vie à chaque coin de rue. Dans le premier cas, vos opposants politiques – qui ne sont pas vraiment des tendres – n'hésiteront pas une seule seconde à vous éliminer. Et dans le second, vous êtes la cible de l'armée et de la police locale, dont la fonction est de protéger les hommes d'Etat en place.

Mieux vaut se faire des amis très vite, et rallier des habitants de Novistrana à votre

1

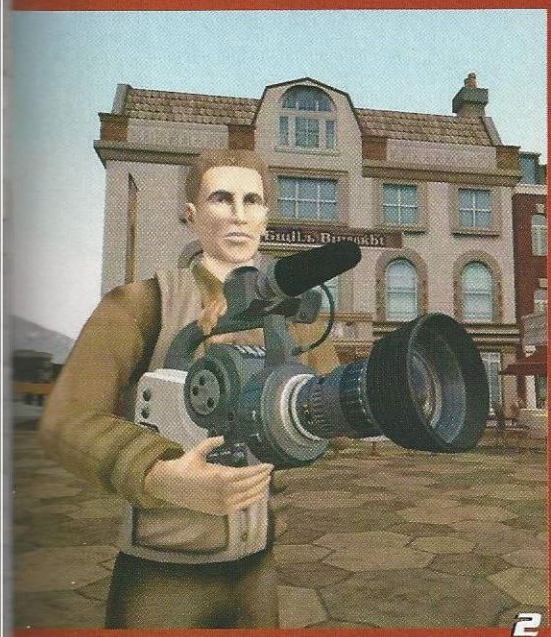
1 Groupuscule. Au début, deux hommes sont à vos côtés. Pour le pays tout entier, il faudra attendre un peu.

2 Presse. Si elle est capable de véhiculer votre propagande, elle peut aussi vous descendre en flammes.

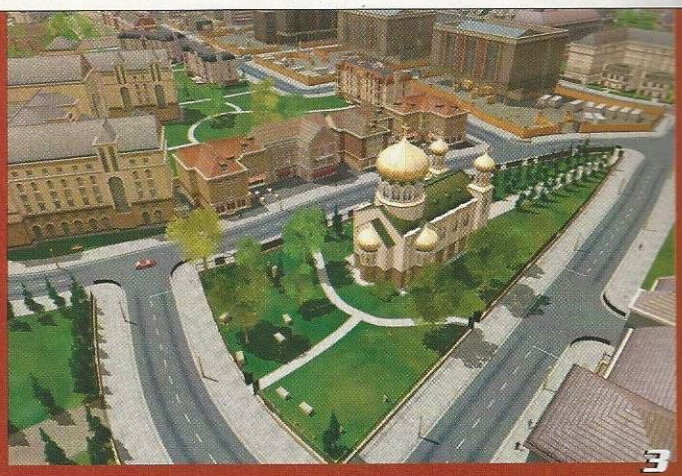
3 Novistrana. Comme toutes les villes de l'Est, elle est très belle, et très convoitée.

4 Bras droit. Quand vous l'aurez recruté, il ne vous quittera plus.

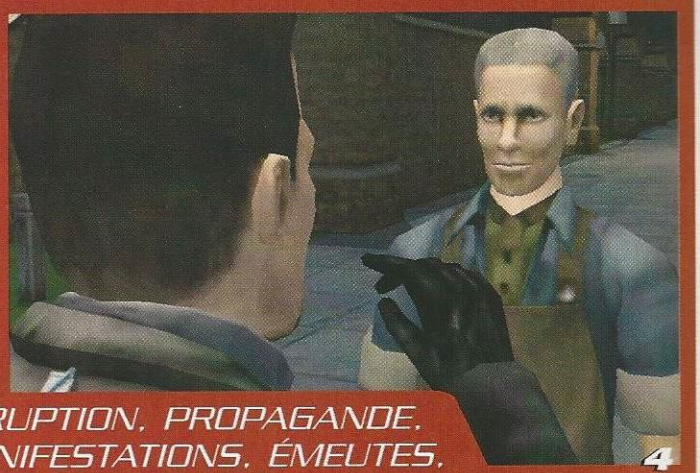
5 Recrutement. L'armée emploie les gros moyens pour convaincre la population à s'engager.



2

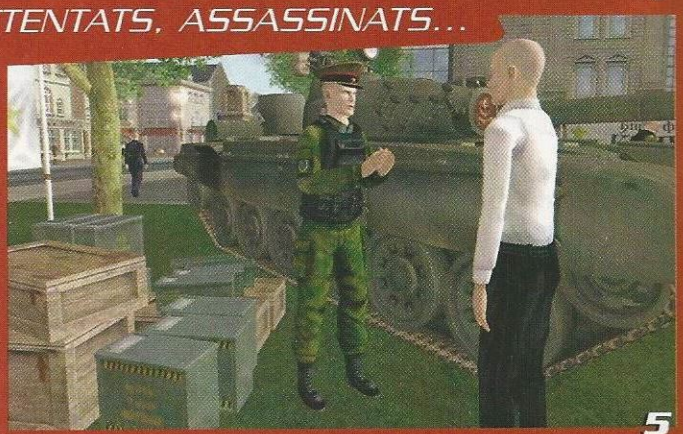


3



4

CORRUPTION, PROPAGANDE, MANIFESTATIONS, ÉMEUTES, ATTENTATS, ASSASSINATS...



5

cause. Si votre tête a été mise à prix, vos "indics" en référeront à votre bras droit. Vous pourrez donc prendre les dispositions nécessaires. C'est bien connu : l'union fait la force. Plus vos partisans seront nombreux, plus vos actions seront significatives. Le but étant de renverser le président et de prendre en main la destinée de votre pays.

Pour cela, tous les moyens sont bons : tagger les murs de slogans et coller des affiches pour votre propagande, recruter de nouveaux membres dans les milieux défavorisés, corrompre un prêtre pour que les religieux ne soient pas offusqués par vos méthodes, engager un tueur à gages pour éliminer un opposant, organiser des manifestations pour mettre à mal le pouvoir en place... Votre champ d'action est énorme.

Cela dit, arriver au pouvoir s'avère assez difficile, mais est-ce vraiment un défaut ? Bien au contraire, c'est le gage d'une longue durée de vie. En revanche, les graphismes – même s'ils sont très corrects – n'ont rien d'exceptionnel. Mais le principal reproche que l'on peut faire à Republic : The Revolution, c'est qu'on ne peut pas y jouer à plusieurs. Le principe, novateur, aurait pris toute son ampleur sur le Net.

En effet, imaginez un jeu identique, mais où chaque habitant de Novistrana serait incarné par un autre joueur. Il faudrait convaincre les autres que nos idées sont bonnes, et notre cause, juste. Et aussi combattre l'extrémisme, ce genre étant très propice aux dérives idéologiques... Espérons que, si ce titre est un succès, Elixir Studios et Eidos en feront un jeu massivement multijoueurs.

Socrates

REPUBLIC : THE REVOLUTION

±46€

DÉVELOPPEUR :	Elixir Studios
ÉDITEUR :	Eidos
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	5 septembre
SITE INTERNET :	www.eidos-France.com

CONFIGURATION MINIMUM :
P3 à 450 MHz et 64 Mo de RAM

☺
- Un jeu original !
- La liberté d'action
- Durée de vie énorme

☹
- Plutôt difficile
- Manque d'ergonomie
- Pas de mode Multi !

CLASSEMENT

GRAPHISME	85 %
SON	55 %
PRISE EN MAIN	75 %
ATMOSPHÈRE	85 %
DESIGN	95 %
MULTIJOUEURS	–

85

COURSE

MIDNIGHT CLUB 2

LE JEU

Vous pilotez des bolides à 300 km/h dans des villes comme Los Angeles, Paris ou Tokyo... Et découvrez, au passage, une multitude de modes de jeu avec un seul mot d'ordre : pas de quartier !

Ça tient la route

DANS LES SOUS-CATÉGORIES DES JEUX DE VOITURE, L'UNE D'ENTRE ELLES EST DE PLUS EN PLUS PRÉSENTE : LA COURSE URBAINE ILLÉGALE, AUSSI APPELÉE "RUN". L'INTELLIGENCE HUMAINE N'EN SORT PAS GRANDIE. MAIS C'EST VRAIMENT PRENANT.

Les "*runs*" s'organisent, et l'association Midnight Club vous propose de prendre part à des courses illégales un peu partout dans le monde. Toujours en quête de nouvelles sensations, vous défiez des dizaines de concurrents. L'enjeu ? Leur voiture... Euh, non, leur véhicule ! Car il est aussi possible de piloter des motos. Et dans tous les cas de figure, les sensations sont au rendez-vous.

Les missions se succèdent à un rythme effréné. A Los Angeles tout d'abord, puis à Tokyo, et enfin à Paris. Les courses dites "simples" vous obligent à passer par différents *check points*. Si les premiers parcours sont assez linéaires, il n'en va pas de même dans les tracés parisiens où les petites ruelles s'avèrent très utiles, et les virages à 180°, fréquents.

Un deuxième mode de jeu vous demande de passer par les "points de passage" dans l'ordre que vous souhaitez. Là, il faut connaître parfaitement tous les recoins de la ville, toutes les petites rues et tous les raccourcis sauvages. A chaque victoire (enfin, presque), vous gagnez des voitures. De plus en plus rapides, bien sûr ! Et dès la quatrième mission, celles-ci sont équipées de nitro pour atteindre des vitesses vertigineuses.

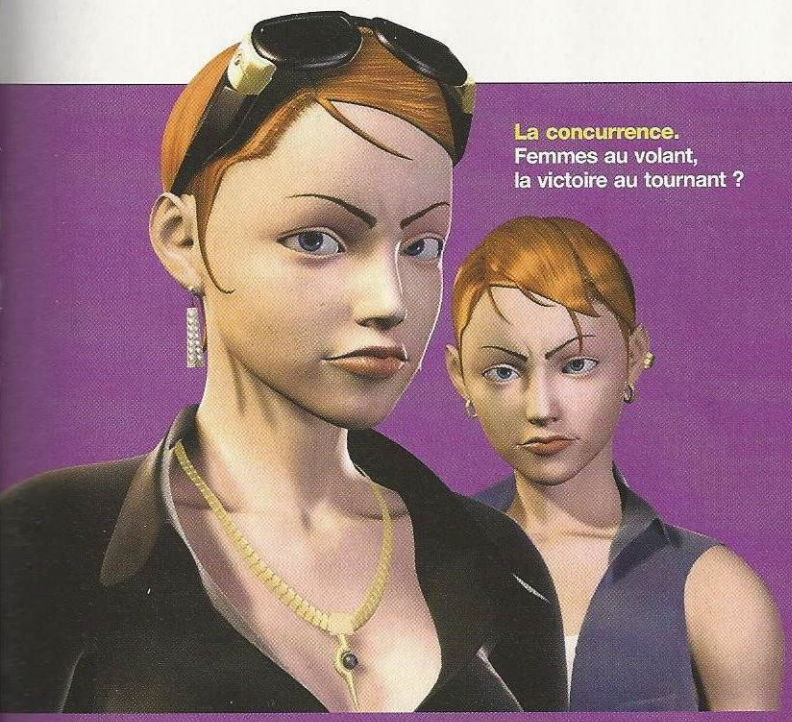
Le spectacle est au rendez-vous, notamment en mode Arcade. Là, de nouveaux challenges vous sont proposés, comme cet ersatz de "Prise de drapeau". Vous devez récupérer une bombe et l'amener à un endroit précis. Mais attention, la course se veut un peu plus violente, les voitures étant équipées de missiles et de mitrailleuses !

Le plaisir est instantané. Certains passages s'avèrent très pimentés. Imaginez-vous en train de rouler sur le grand escalier de Beaubourg pour effectuer un saut énorme et atterrir quelques centaines de mètres plus loin ! Ou prendre votre élan sur la grande pyramide du Louvre pour survoler l'aile Sully ! Remarquez, arpenter Hollywood Boulevard à 300 km/h est tout aussi jouissif.

La diversité des véhicules empêche la monotonie de s'installer. D'autant que ce jeu est rempli d'idées intéressantes. Lors d'un saut, on peut rééquilibrer la voiture et la faire atterrir le plus proprement possible. Histoire de ne pas perdre une seule seconde... Combiner frein à main et accélérateur permet des démarrages fantastiques. Quant aux raccourcis "aériens", ils sont légions, de même que les souterrains. Mais au fil de vos cascades (on peut passer sous les camions), les voitures s'abîment...

AVEC LE PLEIN DE NITRO, LE COMPTEUR S'AFFOLE...

Bref, plein de bonnes choses qui enrichissent le gameplay ! Malheureusement, Midnight Club 2 n'est pas la "bombe" attendue. Pour plusieurs raisons. Tous les véhicules souffrent d'une anomalie, et la perfection n'existe pas : pas assez rapide, accélération trop lente... Parfois, ces défauts sont si prononcés qu'il faut reprendre l'engin que l'on conduisait avant.



La concurrence. Femmes au volant, la victoire au tournant ?

On se console comme on peut

Sur PC, Midnight Club II n'est pas le jeu du siècle, mais il y a pire. Dont Midnight Club II sur PS2 et sur XBox, par exemple ! C'est un peu exagéré, chaque version ayant en fait ses avantages. Mais la version PC est le meilleur compromis. Le résumé, en tableau.

	PC CD	XBOX	PS2
Les plus	Maniabilité	Réussite graphique	Rapidité
	Réussite graphique	Effets de lumière	Maniabilité
	Résolution 1600x1200		
Les moins	IA	Maniabilité	Hideux
		IA	IA

1 Les motos. D'une manière générale, elles sont plus rapides mais bien entendu moins stables.

2 Innatendu. L'action ne se déroule pas simplement sur l'asphalte. Mais aussi dans les airs

L'une des motos a aussi un mal de chien à braquer, à tel point que l'on se demande quel est l'intérêt de ce véhicule. Mais dans la mesure où on peut toujours en changer, ce n'est pas grave. Ce qui l'est plus en revanche, c'est le mauvais esprit de l'intelligence artificielle. Les concurrents n'ont pas envie de gagner, mais plutôt de vous faire perdre !

Il n'est pas rare de se voir dépasser par une voiture à toute allure qui ensuite freine juste devant vous pour vous envoyer dans le décor. On croit rêver. Contre un humain, on appellerait ça de l'antijeu. Très frustrant. Comme ces voitures de police qui vous pourchassent alors que vous vous battez pour la dernière place, et qu'aucun autre concurrent n'est inquiété.

L'intérêt du jeu y perd énormément. Pire, ça énerve ! Et on crie à l'injustice.

Léo de Urlevan

MIDNIGHT CLUB 2

±45€

DÉVELOPPEUR : Rockstar
ÉDITEUR : Take 2
LANGUE : français
DISPONIBILITÉ : immédiate
SITE : www.rockstargames.com

CONFIGURATION MINIMALE :
Pentium 3 à 800 MGz,
128 Mo de RAM

- Maniabilité
- Restitution des villes
- Bande son

- IA
- Parfois lassant

CLASSEMENT

GRAPHISME	85 %
SON	87 %
PRISE EN MAIN	91 %
AMBIANCE	91 %
DURÉE DE VIE	87 %
MULTIJOUEURS	84 %

81

AVENTURE

TOMB RAIDER : L'ANGE DES TENEBRES

LE JEU

Cette grande aventure, qui se déroule aux quatre coins du monde, vous permet aussi d'incarner un aventurier, Kurtis. Malheureusement, le manque de finition et l'absence d'intérêt gâchent tout. Dommage ?

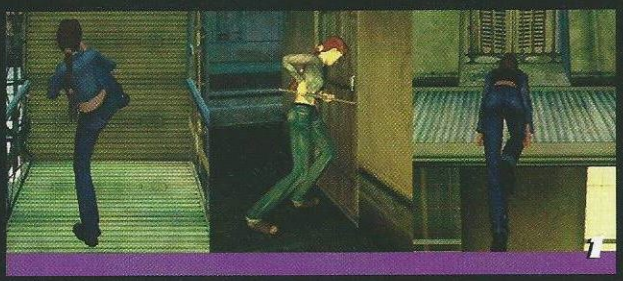
Core Design tombe raide !

APRÈS PAS MAL DE REPORTS, LE VOICI ENFIN ! DEPUIS 1996, ELLE RÈGNE EN MAÎTRESSE ABSOLUE. MAIS LE VENT POURRAIT BIEN TOURNER. GROS PLAN SUR LE LIFTING RATÉ DE LA REINE DE LA CHIRURGIE PLASTIQUE...

Lara Craft est venue rendre visite à son vieil ami, le Professeur Von Croy. Elle ne va pas bien en ce moment. Victime d'un "coup de mou", elle a même disparu des rayons depuis quelque temps. En regardant MTV, elle a appris que les fortes poitrines n'étaient plus à la mode, que l'intérêt masculin s'était reporté sur le fessier de ces dames. Le "doc" a vite fait de rassurer Lara sur ses seins, qui sont désormais aplatis et cylindriques, et surtout sur son avenir.

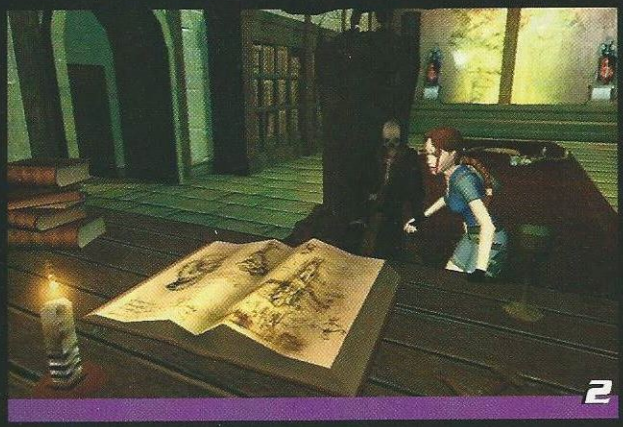
Longtemps, il s'était cru lui-même fini. Mais que nenni ! Un certain Eckhardt lui a demandé de rechercher les Obscura, cinq peintures du XVe siècle qui, une fois réunies, ramèneront sur Terre des Nephilims et d'autres anges aux mœurs pas catholiques. Et là, le lambeau d'histoire s'emballe. Von Croy meurt. Et Lara est accusée ! Mais c'était sans compter sur la hargne et la pugnacité de la miss qui, clamant son innocence, décide de mener l'enquête et, par la même, d'élucider le mystère de ces fameux.

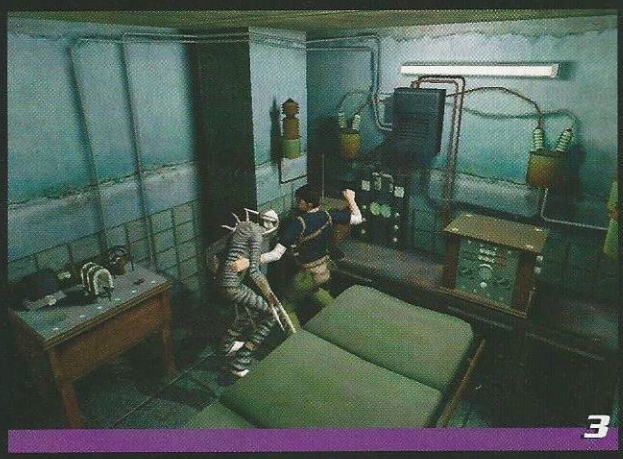
Les deux histoires sont liées, c'est certain ! Et pourtant, il n'y a pas eu de fuites concernant le scénario. Mais comme ceux de Tomb Raider sont souvent écrits sur un confetti plié en huit, le deviner ne tient pas du phénomène paranormal. La franchise est connue pour mêler aventure, exploration, casse-tête, plates-formes, combat… et une once d'érotisme (très, très soft). Core Design a bien retenu ce qu'attendait l'adolescent. Au moins en ce qui concerne les seins !


1

Si Lara Croft a subi un petit lifting, et le principe aussi : un côté RPG (jeu de rôle) permettant d'augmenter ses capacités, l'introduction d'un second perso jouable (Kurtis qui est armé d'un frisbee guillotine) et une toute nouvelle jouabilité. Désormais, la jolie Lara monte toute seule aux échelles, mais elle ne se dirige pas encore directement à l'emplacement d'un objet quand l'icône – énorme – vous disant où aller apparaît à l'écran…

En revanche, elle saute par-dessus les rambardes. Automatiquement ! Imaginez-vous au troisième étage, face à une rambarde. Au troisième étage, comme ailleurs, la maniabilité est à… Disons, affreuse ! Résultat : un "Fosbery flip" dans le vide. Rageant, pour ne pas dire rédhibitoire ! Plus loin, heureusement, vous pourrez oublier cette erreur de programmation et apprécier le côté RPG.


2


3

Pour résoudre des énigmes, vous avez le choix entre plusieurs passages, certains étant plus compliqués que d'autres. En fonction de celui que vous emprunterez, vous gagnerez certaines capacités (sauter plus haut, avoir plus de force dans les bras…). Génial quand il s'agit de s'échapper par les toits plutôt que par la porte ! Mais ridicule quand, pour pousser une caisse, vous devez casser une porte pour entendre Lara s'écrier "Hum ! Je me sens plus forte !".

Bref, on est loin, très loin, du hit attendu : animations, systèmes de combat, IA… Tout cela avoisine le zéro absolu. Mais pour une fois, les puzzles sont assez sympas, et moins prises de tête que dans les précédents volets de la série. Quant au gars, il ne ressemble pas à grand-chose, si ce n'est… à Lara ! Onze heures de jeu et c'est oublié !

Core Design a vu visiblement trop grand. C'est vrai, l'ambiance musicale est au top, certaines textures sont magnifiques… Mais le reste, messieurs ? Sous la pression, tout ce qui fait le charme d'un Tomb Raider a, semble-t-il, été oublié ! Par qui ? Par Core Design ou par les joueurs ? La question ne se pose même plus. Accusé d'avoir planté le film sorti cet été, Core Design s'est vu retiré la licence Tomb Raider. Lara serait-elle morte et presque enterrée ?

Jérôme

1 Tonique. De nouveaux mouvements sont dispos. La cuvée 2003 se veut plus discrète.

2 Ambiance. Ce nouvel opus a bénéficié du plus beau *level design* de la série. Pour rien ?

3 Joe l'indien. Kurtis est à la recherche des tableaux, depuis que son père a été assassiné.

TOMB RAIDER : L'ANGE DES TENEBRES

±40€

DÉVELOPPEUR :	Core Design
ÉDITEUR :	Eidos
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE INTERNET :	tombraider.com

CONFIGURATION MINIMALE :
P3 à 500 MHz, 128 Mo de RAM et carte graphique 32 Mo

☺
- Un deuxième perso jouable
- Un peu plus de variétés
- De nouveaux seins (ça compte, non ?)

☹
- La lassitude nous gagne
- Un cruel manque de finition
- Le contrôle de Lara est énervant

CLASSEMENT

GRAPHISME	72 %
SON	74 %
PRISE EN MAIN	54 %
AMBIANCE	65 %
DURÉE DE VIE	52 %
MULTIJOUEURS	

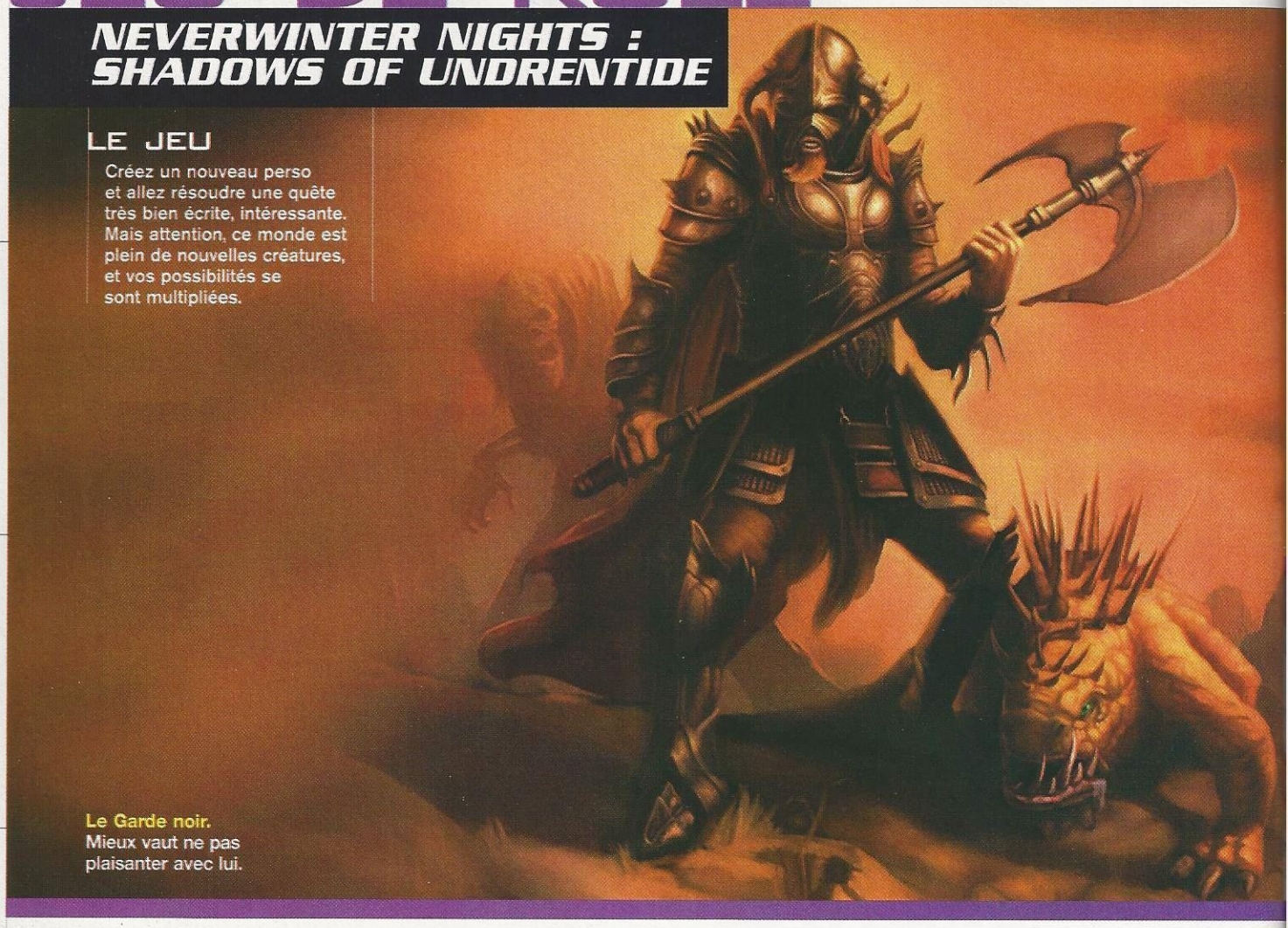
59

JEU DE ROLE

NEVERWINTER NIGHTS : SHADOWS OF UNDRENTIDE

LE JEU

Créez un nouveau perso et allez résoudre une quête très bien écrite, intéressante. Mais attention, ce monde est plein de nouvelles créatures, et vos possibilités se sont multipliées.



Le Garde noir. Mieux vaut ne pas plaisanter avec lui.

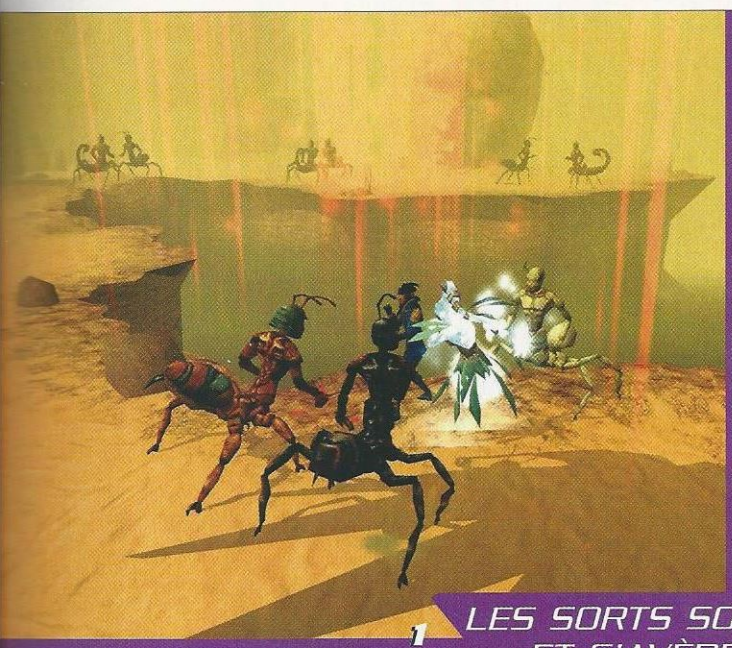
Les dieux sont tombés sur la tête

LES AUTEURS DE NWN NOUS PROPOSENT UNE AVENTURE ENCORE PLUS EXTRAORDINAIRE, SELON LES RÈGLES "AD&D".

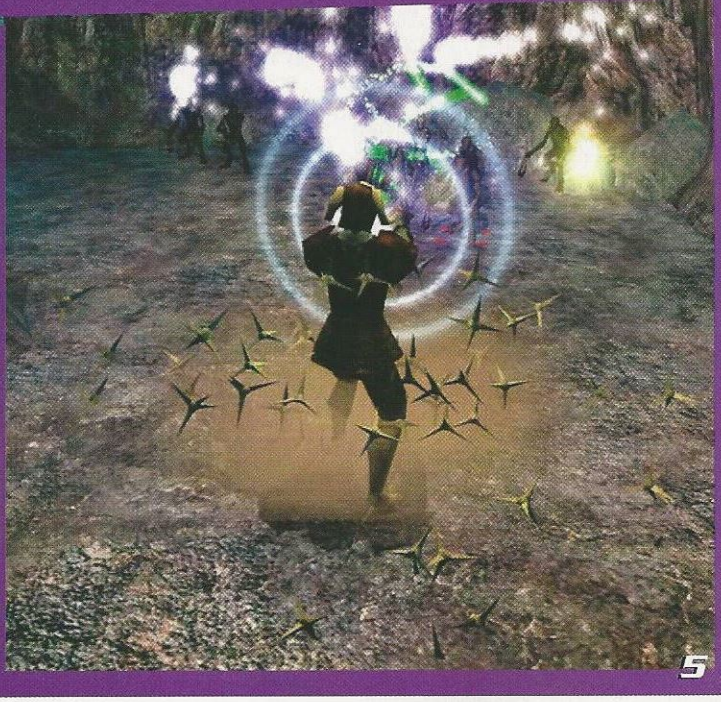
Vous veniez de terminer toutes les quêtes de Neverwinter Nights, et vous pensiez souffler un peu ? Eh ben, vous vous reposerez plus tard. Cet add-on arrive, dopé aux "stéroïdes" pour dragon. A propos, quelles sont ces fameuses ombres d'Undrentide ? Il y a plusieurs milliers d'années. Un clan de magiciens très puissant, les Netheril, avait décidé de s'installer dans des villes volantes. Mais peu à peu, leur magie s'est détériorée, et les cités se sont écrasées sur le sol. L'une d'entre elles s'appelait Undrentide. Des monstres et des barbares ont alors investi les lieux, et il a fallu fuir. L'histoire se situe juste après la peste de NwN. Vous incarnez un élève du puissant mage Drogan.

Les nouveautés fusent de toute part. Il suffit de faire un petit tour dehors pour le constater. Ça caille ! Les paysages sont recouverts de neige. Bien sûr, plus tard, vous découvrirez d'autres lieux, désertiques ceux-là, puis les ruines des anciennes cités, mais pour l'instant, vous en êtes là ! Les améliorations ne sont pas que graphiques. En fait, cinq classes de personnages font leur apparition, des classes de prestige. Mais pour pouvoir les choisir, il faut remplir certaines conditions. Le Danseur de l'ombre est un voleur sophistiqué, le Scout har-piste, un espion efficace, l'Archer Arcan, un adepte de la magie, le Garde noir, un fou furieux à la force de frappe dévastatrice, et l'Assassin, qui... assassine à tour de bras.

De nouvelles aptitudes apparaissent également pour l'ensemble des personnages. Maintenant qu'il y a de la neige, l'une d'entre elles est très pratique. Les Druides et les Rangers peuvent suivre des traces de pas



LES SORTS SONT SPECTACULAIRES ET S'AVÈRENT TRÈS EFFICACES !



1 Formians. Ces êtres mi-hommes mi-fourmis sont très "hierarchisés".

2 Neige. On peut vous suivre à la trace.

3 Bigby. Ces monstres invoquent ce sort, en vert sur l'image.

4 Persuasifs. La qualité graphique s'est encore accrue.

5 Caltrops. Ces clous métaliques sont pratiques en défense.

dans la neige. Certains persos peuvent, quant à eux, lancer des sortes de grenades, et l'effet s'avère très spectaculaire car ils ne se contentent pas de balancer un ou deux projectiles mais des dizaines. En tour, on dénombre environ 80 nouveautés de ce genre, en additionnant les sorts et les aptitudes. Et bonne nouvelle : vous pourrez les utiliser dans le jeu original, Neverwinter Nights (contrairement aux 14 nouveaux monstres, impressionnants graphiquement).

En ce qui concerne les limites des personnages, elles restent identiques. Au final, les avatars ne dépasseront jamais le "niveau 20", en adéquation aux règles de la troisième édition des Donjons et Dragons. Toujours est-il que Shadows of Undrentide s'avère être un des add-ons les plus indispensables qui soit, la durée de vie se comptant en une vingtaine d'heures pour la quête principale. Bref, Bioware a encore fait un travail formidable, en reprenant à la lettre les règles du jeu de rôle.

Léo de Urlevan

NEVERWINTER NIGHTS : SHADOWS OF UNDRENTIDE — ±30€

DÉVELOPPEUR :	Bioware
ÉDITEUR :	Atari
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	5 septembre 2003
SITE :	http://nwn.bioware.com/

CONFIGURATION MINIMALE :
Pentium 3 à 800 MHz et 256 Mo de RAM

☺
- Toutes les nouveautés
- La fidélité à AD&D
- Des graphismes encore plus beaux

☹
- On repart au niveau 1
- Pas de "cross over" entre NWN et Shadows

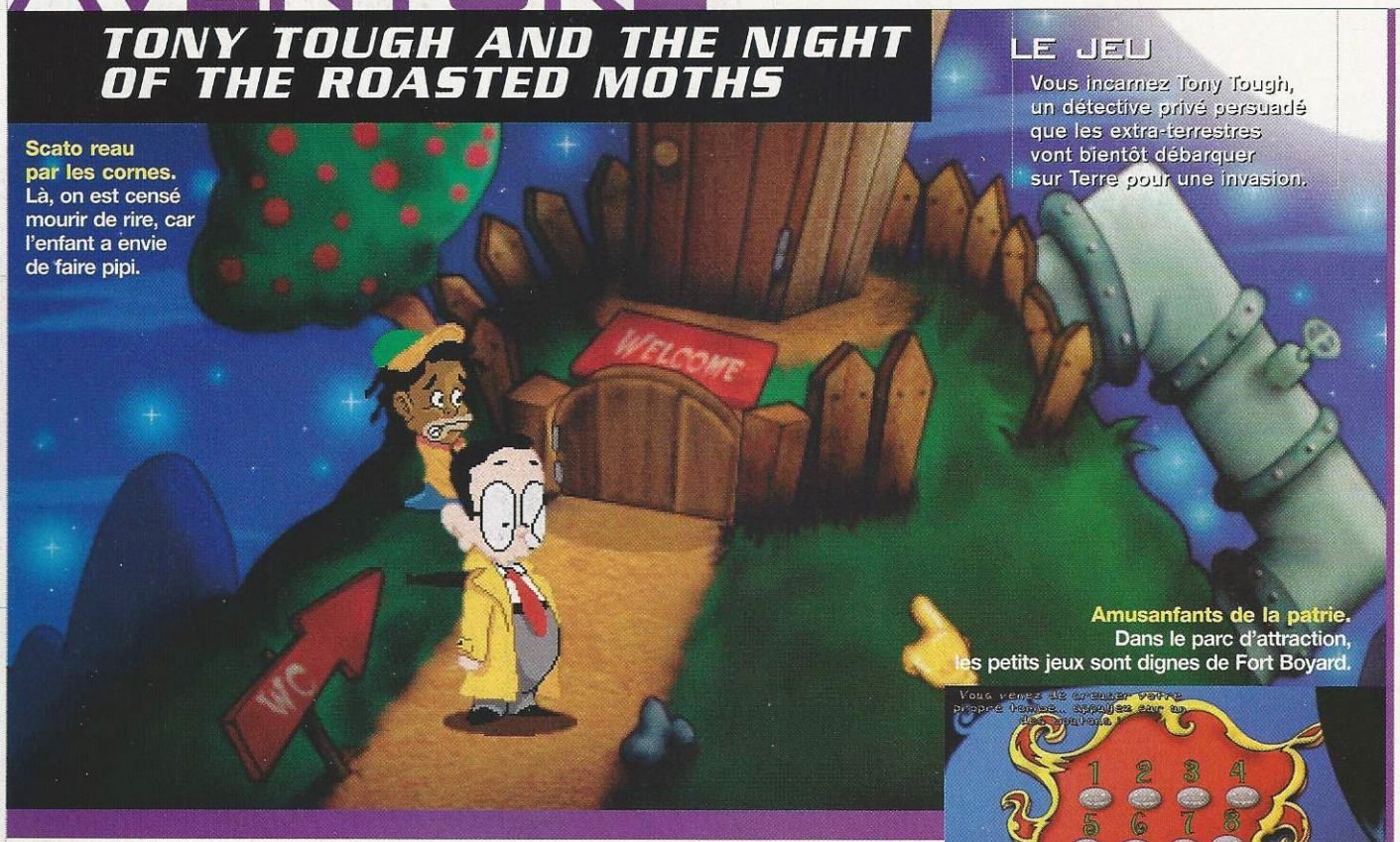
CLASSEMENT

GRAPHISME	89 %
SON	80 %
PRISE EN MAIN	75 %
AMBIANCE	92 %
DURÉE DE VIE	75 %
MULTIJOUEURS	91 %

90

AVENTURE

TONY TOUGH AND THE NIGHT OF THE ROASTED MOTHS

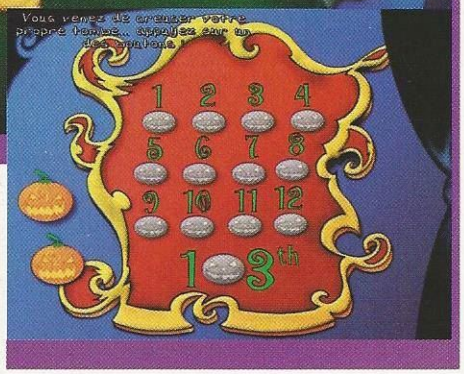


Scato reau par les cornes. Là, on est censé mourir de rire, car l'enfant a envie de faire pipi.

LE JEU

Vous incarnez Tony Tough, un détective privé persuadé que les extra-terrestres vont bientôt débarquer sur Terre pour une invasion.

Amusanfants de la patrie. Dans le parc d'attraction, les petits jeux sont dignes de Fort Boyard.



La nostalgie a ses limites

AVEC RUNAWAY, NOUS NOUS FÉLICITIONS DU RETOUR DES JEUX D'AVENTURE. MAIS AVEC TONY TOUGH, PAS DU TOUT !

Tony Tough est un détective privé raté dans un jeu qui l'est tout autant. Obsédé d'abductions et d'invasions extraterrestres, ce n'est pas ce qu'on peut appeler une lumière. Ça fait dix ans qu'il travaille sur la même enquête, et il n'a pas avancé d'un pouce… En plus, son chien vient de s'enfuir, il va donc falloir qu'il le retrouve. **Un simple coup d'œil permet de se rendre** compte que ce jeu est "cheap" d'un point de vue graphique. Et ce, quel que soit le tableau. Olivier, notre maquettiste, a même déclaré : "*Ça me fait penser à Sam et Machin, ça !*". Il a raison à 100 %. D'ailleurs, la résolution est la même : 640x480. Ça fait des années que celle-ci n'avait pas été employée dans un jeu. **Par ailleurs, les animations sont catastrophiques,** le perso ne se tourne que dans huit directions seulement… Oubliez le "cell shading" de Runaway. Ici, on a affaire à de la vraie 2D. Il n'y a même pas de scrolling différentiel (procédé consistant à faire défiler les décors plus ou moins vite en fonction de la proximité des différents plans).

Dans de pareilles conditions, le joueur espère se rattraper sur l'histoire. Mais vous avez déjà lu les première lignes et savez pertinemment que c'est du même niveau. Il faut trouver une porte de sortie : l'humour. Encore raté ! Chaque réplique se veut drôle, mais les blagues sont complètement immatures, et les jeux de mots, pourris.

Il semble évident que ce jeu déboule dans les bacs uniquement parce que Runaway a eu du succès. Il ne faut pourtant pas oublier qu'à la grande époque des jeux d'aventure, il y avait également des titres insupportables, oubliés en cinq minutes. Il va vraiment falloir se méfier des prochains titres appartenant à ce genre d'outre-tombe et se poser la question suivante : ont-ils été réalisés dans l'année ou il y a près de dix ans ?

Léo de Urlevan

TONY TOUGH AND THE NIGHT OF THE ROASTED MOTHS — ±35€

DÉVELOPPEUR : Phograph Research
ÉDITEUR : Focus
LANGUE : anglais sous-titré en français
DISPONIBILITÉ : immédiate
SITE : http://www.tonytough.com/

CONFIGURATION MINIMUM :
Pentium 200 et 32 Mo de RAM !

☺
- Mignon, mais sans plus
- La carte, pour se déplacer vite

☹
- Textes parfois illisibles
- Scénario trop léger
- Humour vaseux

CLASSEMENT

GRAPHISME	65 %
SON	50 %
PRISE EN MAIN	85 %
AMBIANCE	30 %
DURÉE DE VIE	40 %
MULTIJOUEURS	–

45

adslmoinscher.com

Internet Haut Débit 512 kbps Prix TTC/mois	
TELE2	**WANADOO**
29,95 €	45,42 €

Prix mensuel TTC au 04/08/03 de l'abonnement à l'offre TELE2 Internet ADSL et à l'offre Wanadoo forfait eXtense 512 K, hors frais d'activation (TELE2 : 99 euros - Wanadoo : 60 euros), hors acquisition du modem et hors promotions. Offres sans engagement de durée pour TELE2 et sous réserve d'un engagement d'un an pour Wanadoo, valables dans les zones couvertes par la technologie ADSL en France métropolitaine et sous réserve de la compatibilité de la ligne analogique du client. Débits maximaux de 512 kbps en voie descendante et de 128 kbps en voie ascendante.

Découvrez aussi nos offres Internet classiques à prix malins !

L'ADSL TELE2 INTERNET, c'est tous les avantages de l'ADSL associés à des prix TELE2.

- Jusqu'à 10 fois plus rapide qu'une connexion classique
- Disponibilité permanente de votre ligne téléphonique
- Aucun engagement de durée
- Frais de mise en service offerts*
- Pas de frais de résiliation
- Modem à 49 € TTC* seulement
- Durée de connexion, volume d'envoi et de réception de données illimités

Décidément, il est temps de passer à l'ADSL avec TELE2 INTERNET !

Inscription sur www.tele2.fr
ou au **0 805 04 11 52**

J. Walter Thompson

.TELE2.INTERNET

* Offre non cumulable valable jusqu'au 31/10/03. Offre soumise à conditions. TELE2 France SA. Capital de 14 000 000 €. RCS Versailles B 409 914 058.

SIMULATION

BATTLECRUISER MILLENNIUM GOLD

LE JEU

Posez-vous sur une des innombrables planètes, combattez, faites du commerce, améliorez vos vaisseaux... Vous êtes libres !

Débarquement. Le jeu passe alors en mode FPS, mais garde tout son charme !

Espace, frontière de l'infini...

CE JEU FAIT FIGURE D'OVNI DANS LE CONTEXTE ACTUEL. NI CONTRAINTES, NI LIMITES, NI GRAPHISMES... NI BUT !

Qui n'a jamais rêvé d'apparaître dans le casting de Babylon 5 ou celui de Star Trek ? En fermant les yeux, vous vous imaginez aux commandes d'un énorme cargo transportant des marchandises à l'autre bout de la galaxie. Soudain, quelque chose est détecté sur une petite planète non loin de là. Vous choisissez un croiseur, l'équipez en armes diverses (on ne sait jamais...), et sélectionnez plusieurs gars pour allez voir ça de plus près. BattleCruiser Millenium Gold vous permet tout ça.

La version Gold qui sort en France contient une centaine de galaxies, avec plus de 200 planètes. Explorables ! Quant aux équipages et aux vaisseaux, ils sont entièrement paramétrables. Du coup, n'espérez pas maîtriser le jeu dès la première partie si vous n'avez jamais touché aux précédentes versions. Plus de 140 raccourcis claviers, une austérité à faire peur... Mais vous prendrez très vite le coup.

Le pilote automatique soulage de bien des maux. A ce moment-là, c'est très sympa à regarder. Même si, encore une fois, le rendu graphique n'est pas folichon. A l'opposée, on trouve la bande son, symphonique, qui a vite fait de vous immerger. Vous plongerez la tête la première dans cette histoire. Pas de limites en ce qui concerne le terrain de jeu, ni dans le gameplay... Vous ne vous en sortirez pas !

Exemple : le jeu gère l'heure. Si votre navette arrive après téléportation sur une planète en pleine nuit et qu'elle n'a pas de lumières, vous êtes bon pour attendre le lever de soleil local... qui peut prendre quelques jours ! Cette complexité se retrouve également dans les parties FPS où pas mal de commandes sont à maîtriser et où le bourrinage commun à tant d'autres jeux ne trouve pas sa place. Stratégie, finesse... ou prise de tête ?

Pour beaucoup d'entre vous, ce sera la grande question. A ceux qui préfèrent la simplicité d'un Tomb Raider, on ne saura que leur conseiller de passer leur chemin. Mais pour ceux qui sont à la recherche d'un jeu, d'une œuvre de science-fiction interactive, capable de réaliser leur fantasme d'aventurier interstellaire, alors ce BattleCruiser Millennium s'impose dans son genre si singulier. Pour peu qu'ils aient un peu de temps devant eux !

Jérôme

BATTLECRUISER MILLENNIUM GOLD — **±35€**

DÉVELOPPEUR :	3000AD
ÉDITEUR :	Dreamcatcher
LANGUE :	anglais
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.dreamcatchergames.com

CONFIGURATION MINIMUM :
P3 500MHz, 128 Mo de RAM, carte graphique 3D 32 Mo

☺
- L'immensité
- Le nombre de paramètres
- La liberté

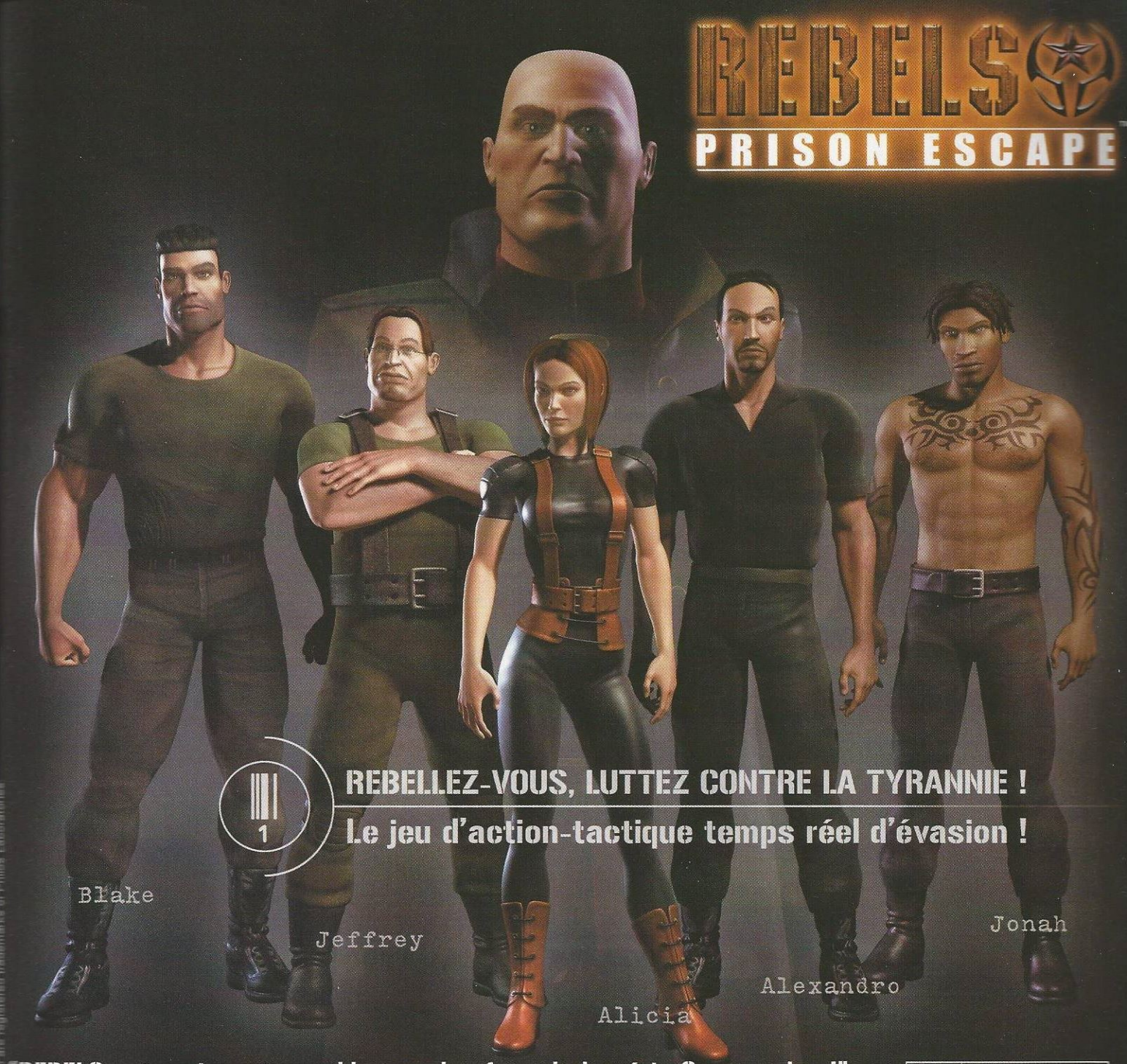
☹
- L'austérité
- Le nombre de commandes à apprendre

CLASSEMENT

GRAPHISME	47 %
SON	69 %
PRISE EN MAIN	49 %
ATMOSPHÈRE	74 %
DESIGN	78 %
MULTIJOUEURS	–

68

REBELS
PRISON ESCAPE

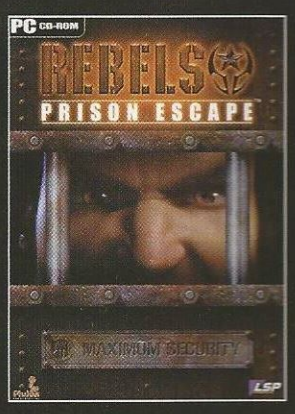


REBELLEZ-VOUS, LUTTEZ CONTRE LA TYRANNIE !

Le jeu d'action-tactique temps réel d'évasion !

"REBELS est un incontournable pour les fans de la série Commandos !"

[Le Mensuel du Jeux Video - Juillet/aout 2003]



- Un subtil mélange d'ACTION TACTIQUE et d'AVENTURE, d'INFILTRATIONS et d'EVASIONS DE PRISONS !
- Contrôlez 5 PERSONNAGES avec leurs caractéristiques propres, animés en MOTION-CAPTURE.
- SIX MONDES GIGANTESQUES et originaux garantissant des dizaines d'heures de jeu !
- UN GAMEPLAY NON-LINÉAIRE ! Choisissez la façon qui vous convient le mieux pour vous évader...

LSP www.lspgames.com

DISTRIBUTEUR EXCLUSIF diffusion

Philos laboratories

www.rebels-the-game.com

12+ www.pegi.info

PC CD ROM

EXPRESS

PC BASKET 2003

20%

Au panier, direct !

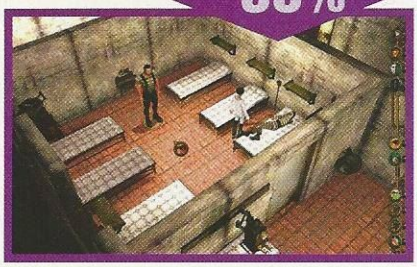
Après le football, le cyclisme et les courses de chevaux, c'est au tour du basket de servir de toile de fond à un jeu de management. Si l'idée était alléchante de prime abord, ses défauts sont rédhibitoires : ensemble superficiel, absence totale de licences (les joueurs portent des noms mal orthographiés et le championnat NBA n'est pas disponible). Allez hop, au panier !

DATE DE SORTIE : disponible **PRIX :** 49 €

REBELS : PRISON ESCAPE

33%

Un air de déjà-vu

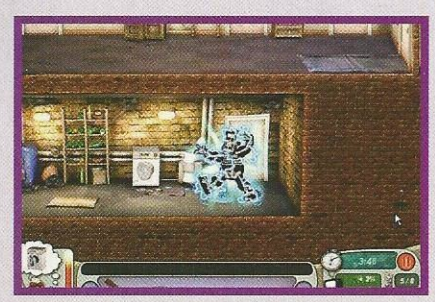


Rebels : Prison Escape ressemble au Robin des Bois de Spellbound, mais ce jeu de stratégie ne tient pas la comparaison. Dans un monde en proie à l'anarchie, vous permutez entre cinq persos aux caractéristiques diverses. L'histoire est plutôt mollassonne, les graphismes manquent de finition, et les actions s'avèrent répétitives. Réservé aux fans du genre. Et encore.

DATE DE SORTIE : disponible **PRIX :** 29 €

UN VOISIN D'ENFER

32%



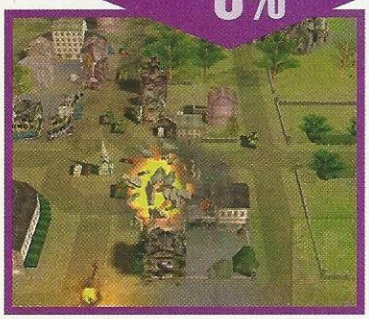
Blagues à part

Voici un jeu qui a le mérite d'être original, puisqu'il s'agit de faire des coups pendables à son voisin, histoire de le faire enrager. Malheureusement, l'humour n'est pas vraiment drôle, et les mécanismes, toujours les mêmes au fil des épisodes de cette série TV ! Enfin, cette sitcom doit être destinée aux plus jeunes si on s'en réfère aux blagues à deux balles.

DATE DE SORTIE : disponible **PRIX :** 30 €

WORLD WAR II : FRONTLINE COMMAND

8%



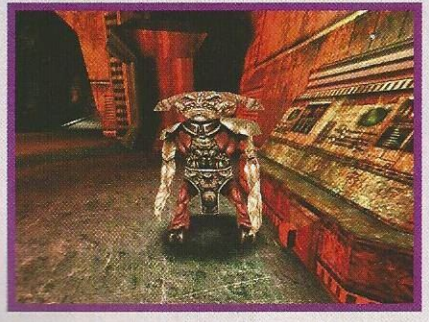
Initiales BB

Dans leur éternelle recherche de gameplay pur, le mythique studio des Bitmaps Brothers (à qui on doit Speedball, Xenon, Gods et The Chaos Engine sur Amiga) vient encore de nous pondre un jeu sans intérêt : World War II : Frontline Command. Il s'agit d'un STR où l'on se débrouille avec les unités de début de partie. Bourrin, insipide, creux...

DATE DE SORTIE : disponible **PRIX :** 43 €

AURYN QUEST

5%



Cryo fait encore des émules

Ce n'est pas un jeu de cet éditeur, mais la compétition pour s'emparer de la "Cryo's touch" est terrible. Des noms barbares (Atreyu, Auryn...), un scénario franchouillard (suivez le chemin de pierre et pénétrez dans la spirale de lumière...), *L'Histoire sans fin* en toile de fond. Nous ne sommes pas persuadés qu'il s'agisse d'une plus-value implacable !

DATE DE SORTIE : disponible **PRIX :** 30 €

GrosBill Micro

www.GrosBill.com

Que du bonheur !

DISQUE DUR MAXTOR DiamondMax Plus 9

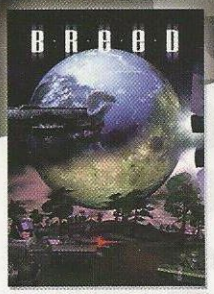
- **Capacité : 80 Go Serial ATA-150 - 7200 Tours**
- Mémoire cache : 8 Mo.

99 €

JEUX PC BLIZZARD Warcraft 3 : The Frozen Throne

- The Frozen Throne vous entraine dans un vaste et nouveau chapitre, venant completer la saga épique de Warcraft.

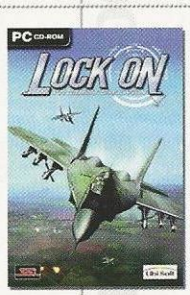
30.50 €



JEUX PC FOCUS Breed

- Jeu d'action tactique en 3D temps réel se déroulant dans un univers science-fiction.

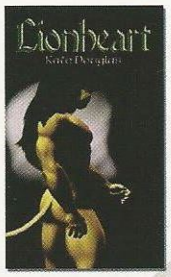
44 €



JEUX PC UBISOFT Air Combat Simulation Lock On

- Laissez-vous ennivrer par le pilotage d'un chasseur à réaction moderne.

41 €



JEUX PC AVALON INTERACTIVE Lionheart

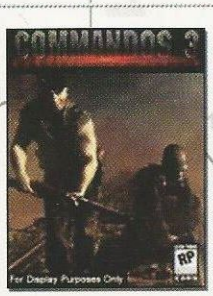
- Lionheart s'apprete a débarquer un peu partout d'ici l'automne.

44 €

JEUX PC VIVENDI Homeworld 2

- Un jeux de stratégie temps-réel (RTS) à l'environement unique et aux images de toutes beautés !

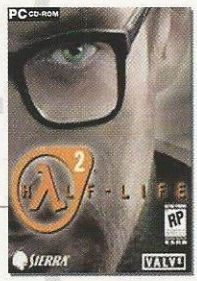
39.50 €



JEUX PC EIDOS INTERACTIVE Commando 3

- Destination Berlin, le dernier volet du célebre jeu d'action/stratégie.

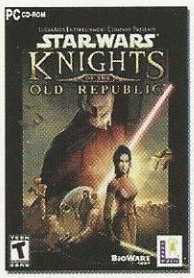
46.50 €



JEUX PC VIVENDI Half-Life 2

- Élu meilleur jeu du E3 2003 ! Récompensé par le Game Critics Award !

47 €



JEUX PC UBISOFT Star Wars Knights of the Old Republic

- Un jeu de rôle digne des plus grands dans un univers mythique !

50 €

www.GrosBill.com

GrosBill Magasin 60, Bd de l'Hôpital 75013 Paris Fax : 01 45 87 54 53. **Métro Saint-Marcel** ligne 5 - RER C Gare d'Austerlitz.

Ouvert du **lundi** au **vendredi** de **10 H** à **20 H**, et **samedi** de **9 H 30** à **19 H**, **nocturne** les **mercredis**, et **vendredis** jusqu'à **21 H**.

Revendeur officiel

ASUS ALTEC LANSING Canon COMPAQ EPSON IBM intel Nikon SAMSUNG SONY TOSHIBA

Commandez sur GrosBill.com, ou au : **0 825 166 555**

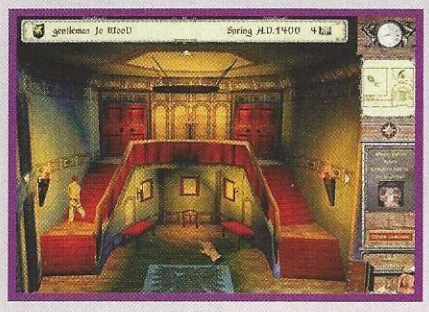
0,15 €TTC / MN

Prix et caractéristiques modifiables sans préavis - sauf omissions. Prix TTC hors frais de transport. Tout le matériel est garantie 1 an pièces, et main d'oeuvre, dans la limite des stocks disponibles. Photos non contractuelles.

EXPRESS

EUROPA 1400

72%



Histoire de famille

Plus sympa que sa preview en allemand, la version finale vous propose de fonder une dynastie à travers toute l'Europe. Bien choisir sa femme et son métier, savoir se renseigner sur le boulot du beau-père... Le concept est terrible. A l'écran, c'est assez laid, mais le mixe entre gestion et stratégie est bien dosé. Un conseil : même si elle est moche, épousez-la pour ses écus !

DATE DE SORTIE : septembre 2003 **PRIX :** 45 €

FIRE DEPARTMENT

65%

Où est la grande échelle ?

Qui n'a jamais rêvé d'être pompier ? Et d'emballer les filles par paquets entiers ? Le rêve est réalité, mais tourne vite au cauchemar car ce n'est pas un boulot de tout repos. Chaque niveau présente un aspect particulier de la vie de pompier. On apprend énormément en jouant, le titre se voulant très pédagogique. Bien réalisé, il ravira les petits comme les grands.

DATE DE SORTIE : septembre 2003 **PRIX :** 35 €

FREEDOM FIGHTER

72%

« Toi, tu cours ! Moi, j'me repose ! »

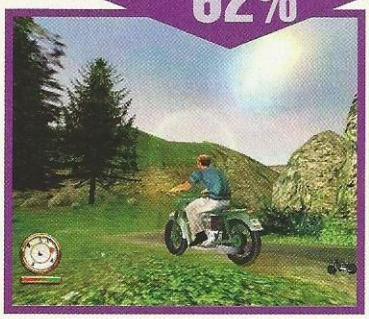
IO Interactive sort enfin son jeu où les Soviétiques ont gagné la guerre froide. On se retrouve à la tête d'une petite unité américaine contrôlable très simplement. Et ce, dans des niveaux bien pensés, propices au "snipe" et à la planque. Graphismes réussis (basés sur le moteur de Hitman 2), jouabilité sympa... C'est en fait un RPG/RTS/FPS ! Si vous avez le temps, jetez-y un œil...

DATE DE SORTIE : septembre 2003 **PRIX :** 45 €

LA GRANDE EVASION

62%

L'homme à la moto



A chaque fois qu'une grosse production américaine est à l'affiche, un jeu sort... Eidos innove en s'inspirant d'un film réalisé il y a 40 ans. Et pas n'importe lequel ! *La Grande Evasion*, Steve McQueen, le camp, la balle de base-ball... Mais ici, que nenni ! On a droit à une série de scènes d'action avec un peu d'infiltration : moto, évasion, déguisement et tutti quanti. Pas exceptionnel, car trop fouillis, mais bien sympa si vous êtes fan du film !

DATE DE SORTIE : 29 août 2003 **PRIX :** 48 €

LINE OF SIGHT : VIETNAM

66%

G.I. Joe l'Indien

Retour au Vietnam avec ce jeu Atari. Aussi beau que Vietcong, plus maniable que ce dernier, c'est l'I.A. des ennemis qui pèche. Le jeu consiste à se faufiler discrètement. "Et les ennemis, ils ne voient rien ?" Si, ils voient tout et c'est bien le problème ! Un mode Arcade est disponible, mais le Multi sauve le tout de la déroute. Un manque de finition fatal !

DATE DE SORTIE : décembre **PRIX :** 45 €

LE SEIGNEUR DES ANNEAUX
LES DEUX TOURS

LE 26 AOÛT,
EN SORTIE MONDIALE
L'AVENTURE CONTINUE EN DVD
(Également disponible en VHS)

DISQUE 1
Le film en version française et en version originale sous-titrée en 5.1 DOLBY EX.

DISQUE 2
Plus de 2 HEURES de suppléments, dont 2 documentaires sur les secrets de la production et de la réalisation du film

et **EN EXCLUSIVITÉ**
les premières images
du dernier volet de la Trilogie :
LE SEIGNEUR DES ANNEAUX
LE RETOUR DU ROI™

Pour en savoir plus sur la Trilogie :
www.leseigneurdesanneaux.com

METROPOLITAN FILM & VIDEO
NEW LINE CINEMA
An AOL Time Warner Company
TF1 VIDEO
mcm
AOL
NRJ
HIT MUSIC only !*

© MMII New Line Productions, Inc. © MMIII New Line Home Entertainment Inc. Le Seigneur des Anneaux, Les Deux Tours, Le Retour du Roi et les personnages, évènements, objets et lieux y afférents sont des marques déposées de The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises sous licence concédée à New Line Productions, Inc. Tous droits réservés. © propriété graphique 2003 METROPOLITAN FILMEXPORT

EXPRESS

PRO BEACH SOCCER

11%

Honteux !

Nous n'allons pas rouvrir le débat entre les simulations de foot et les jeux d'arcade... De toute façon, il existe autant de mauvais titres dans ces deux catégories. Pro Beach Soccer ne fait pas honneur à ce sport, en plein expansion. Graphismes pitoyables, maniabilité approximative, plaisir de jeu absent. A enterrer au plus vite, dans le sable !

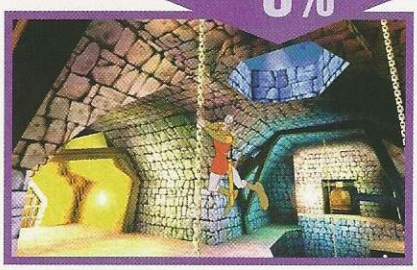
DATE DE SORTIE : disponible **PRIX :** 39 €

DRAGON'S LAIR 3D

8%

A mort, le héros !

En général, la persévérance est une qualité. Mais dans le cas de Dragon's Lair, c'est un vilain défaut. Vouloir sortir de son cercueil un jeu au concept éculé, sans aucun gameplay, comme il y a vingt ans, ça nous fait penser à de l'acharnement thérapeutique. Les héros naissent, vivent et, à un moment, meurent. Dirk devrait y songer. Enfin, surtout ses créateurs.



DATE DE SORTIE : disponible **PRIX :** 39 €

NYPJ : LA MORT DANS L'ARME

58%

Sans le chandelier

Avec le temps, les jeux d'aventure vous permettant de mener une enquête policière se sont faits rares. Mais avec NYPJ, Dreamcatcher vous propose de plonger dans l'univers de la série *New York District* ("*Law & Order*" en version originale). Et même si la réalisation est plus que moyenne, le jeu est prenant : autopsie, analyses des indices, recherches d'indices, interrogatoire des témoins, surveillance des suspects... Et mise en examen !

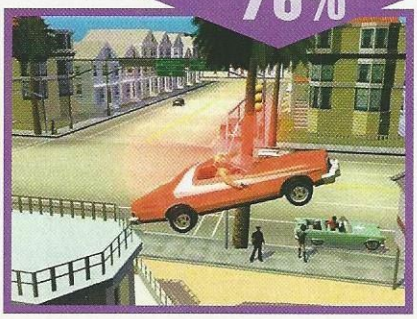
DATE DE SORTIE : 3 septembre 2003 **PRIX :** 39 €

STARSKY ET HUTCH

76%

Nostalgie, quand tu nous tiens !

Le petit brun porté sur la bouteille, le grand blond exclusivement végétarien, la Ford Torino rouge et blanche... les deux célèbres flics sont de retour à bord de Zébra 3. Pour votre plus grand plaisir, même si la réalisation semble nostalgique de la technologie passée. Cela dit, en dépit du côté répétitif des missions, on prend son pied, avec Starsky au volant et Hutch qui fait parler son flingue.



DATE DE SORTIE : disponible **PRIX :** 35 €

NHL 2004

66%

Enfin du nouveau !

Quel dilemme ! Voici un jeu qui, chaque année, revient au mois de septembre avec les impôts. Un bon titre, le meilleur de sa catégorie certainement. Seulement, il faut vraiment être fan de hockey pour pouvoir apprécier toutes les subtilités de ce sport. Comment ça, il n'y en a pas ? Mais si, il paraît. En tout cas, cette fois, les joueurs résidant en France pourront affronter les Américains sur le Net. Il était temps !

DATE DE SORTIE : disponible **PRIX :** 49 €

Les plus courtes
sont toujours
les meilleures...
13ème RUE
LA CHAINE ACTION ET SUSPENSE
SOYEZ PRUDENTS...
2 MINUTES QUOTIDIENNES D'HUMOUR NOIR
CHAQUE SOIR A 20H45 A PARTIR DU 1er SEPTEMBRE SUR 13ème RUE
13ème RUE est diffusée sur le câble et sur CANALSATELLITE
FHM
LE MEILLEUR AMI DE L'HOMME
PlayStation.2

ACTUCES

Une rentrée intense !

LE NOMBRE DE JEUX FRAÎCHEMENT ARRIVÉS EST VRAIMENT TRÈS ÉLEVÉ, CE QUI RENDCETTE RUBRIQUE PLUS FACILE À REMPLIR : ON A LE CHOIX. ET LA CHANCE EST AVEC NOUS. IL Y A DES CHEAT CODES POUR TOUS LES JEUX DIGNES D'INTÉRÊT. TRICHEURS DE TOUS LES PAYS, RALLIEZ-VOUS DERRIÈRE L'ÉTENDARD *GEN4* !

LÉO

Midnight Club 2

Allez dans les **options** puis entrez dans la section **Codes**. Ils ne fonctionnent qu'avec le mode **Arcade** (sauf le premier). Tapez ensuite ces cheats :

howhardcanitbeX Ajuste la difficulté (X est un chiffre de 1 à 9)	the parrot Tous les modes
upupdowndown Tous les véhicules, toutes les villes, tous les modes	grisworld Toutes les villes
leatherandlace Mitrailleuse, bazooka et invulnérabilité	

Testé sur la version finale

Age of Wonders : Shadow Magic

Testé sur la bêta

Pendant votre **partie**, appuyez simultanément sur les touches **CTRL**, **Shift** et **S**, puis entrez les **codes** suivants :

gold Maximum d'argent	win Victoire
mana Maximum de mana	freemove Liberté de mouvement totale
explore Toute la carte	spells Sorts gratuits
research Tous les sorts	upgradehero Niveau pour le héros

Pirates des Caraïbes

Allez dans le dossier **Pirates of the Caribbean\PROGRAM\Characters\French** et ouvrez le fichier **characters_init**. Trouvez les lignes :

ch.skill.freeskill = 2
ch.perks.freespoints = 1
ch.money = "1000"

Remplacez le tout par :

ch.skill.freeskill = 25
ch.perks.freespoints = 3
ch.money = "99000"

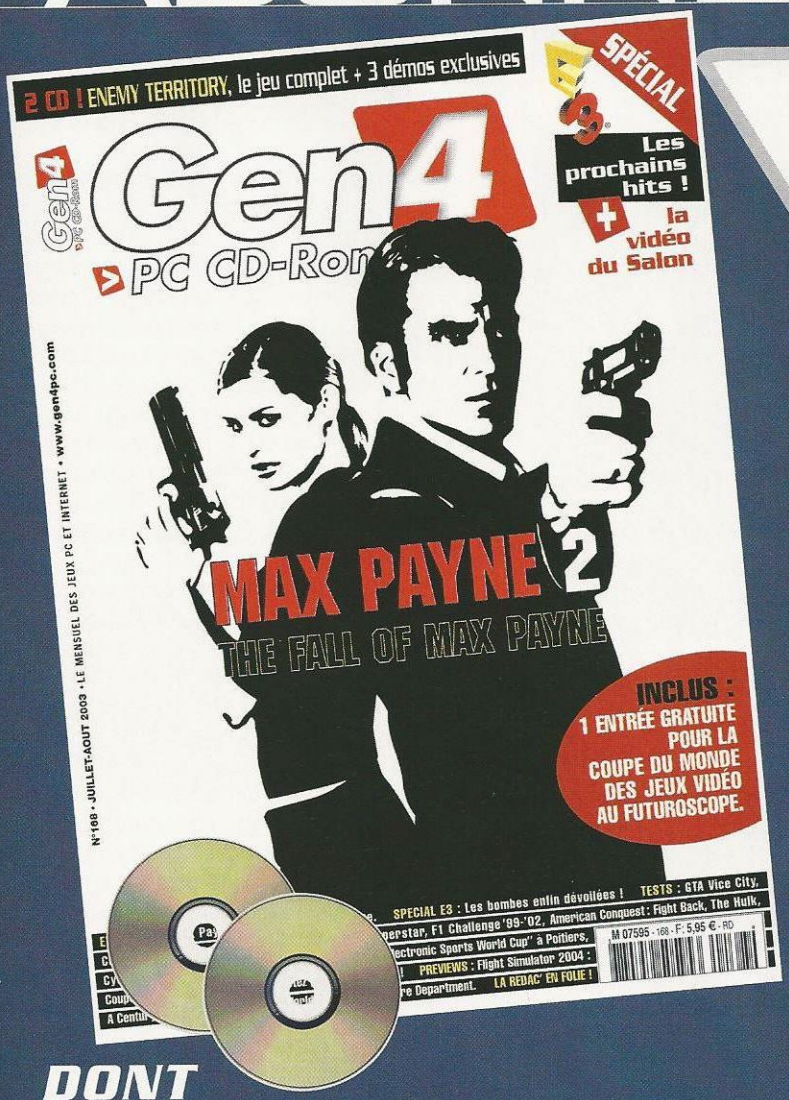
Recommencez une partie.
Les choses seront alors bien différentes.
Testé sur la version gold

Warcraft III : Frozen Throne

Pendant une **partie**, appuyez sur **Entrée**, saisissez les **codes** suivants puis validez :

Iseedeadpeople toute la carte	Greedisgood 500 en or et en bois
Allyourbasearebelongtous Victoire	Pointbreak Plus besoin de fermes
Thereisnospoon Mana illimitée	Warpten Construction immédiate
Whosyourdaddy Invulnérabilité	Whoisjohngalt Recherches immédiates

ABONNEMENT



39 €,90

1 AN
11 NUMÉROS

soit près de
40 %
de réduction

DONT
2 CD-ROM
CHAQUE MOIS

REMPLISSEZ VITE CE COUPON ▼

BULLETIN D'ABONNEMENT

Gen4 PC CD-Rom

Oui je m'abonne à GEN4 PC CD-ROM pour 11 numéros (dont 2 CD chaque mois) au prix exceptionnel de 39,90 € (Prix étranger et DOM : 70 €)

❒ Réabonnement

GEN4 PC 169

Merci de renvoyer ce coupon d'abonnement complété à :

Service abonnement
Imm. LES MONTALETS
2, Rue de Paris
92190 MEUDON
Tél. : 01 46 90 20 00
Fax : 01 46 90 20 44

Offre valable dans la limite des stocks disponibles.

Adresse de réception du magazine

Nom : _____ Prénom : _____
Adresse : _____
Code Postal : |_|_|_|_|_| Ville : _____
Pays : _____ Tél : _____
E-mail : _____

Ci-joint mon règlement : ❒ Chèque à l'ordre de Gen4 Publications

Date et signature (obligatoire) : _____

Les données de ce bulletin étant traitées informatiquement, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification.
Vous pouvez également vous opposer à leur cession ultérieure en nous le précisant par écrit (conformément à la loi Informatique et Libertés du 06/01/78).

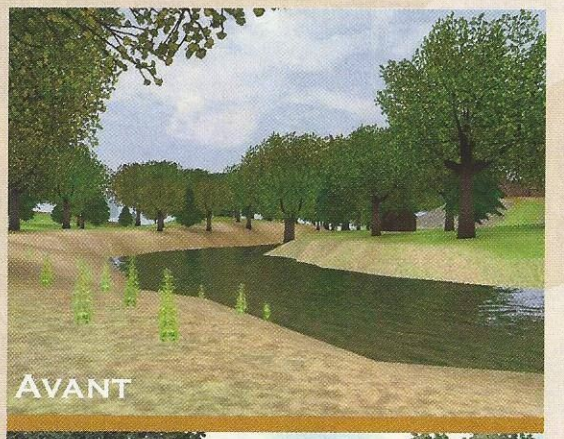
ACTUS

SUR LE NET

Net plus ultra

LES TITRES "SOLO" NE BRILLENT PAS PAR LEUR ORIGINALITÉ ALORS QUE LES JEUX "MULTI" FRÔLENT LE GÉNIE AVEC DES CONCEPTS NOVATEURS. COMMENT SÉPARER LE BON GRAIN DE L'IVRAIE ? EH BEN, EN SUIVANT CETTE RUBRIQUE ! ON NE VOUS PARLERA PAS DE TOUT, ET LE CHOIX SERA TERRIBLE. VOICI DONC LA RUBRIQUE DES JEUX "NET PLUS ULTRA".

LÉO



Nettoyage d'hiver

Dark age of Camelot : Trials of Atlantis sera le deuxième add-on de DAOC. Au menu : pas mal de nouveautés, la principale étant sans doute la possibilité de se balader dans des zones aquatiques. Par conséquent, il y a des races inédites (une dans chaque royaume, en fait) et de nouvelles aptitudes. Et tiens, tant qu'on y est, un nouveau moteur graphique. L'eau est encore plus belle (avec des reflets magnifiques), et les textures au sol s'avèrent bien plus riches. Vous l'avez compris, ces nouvelles races (Shar, Demi Ogre et Frostalf) ont une petite ressemblance avec les poissons.

EDITEUR : Wanadoo **DATE DE SORTIE :** hiver 2004

Choix de vie

Nous vous avions déjà parlé de Dark and Light et de tout le bien que l'on pensait de son moteur. "DnL" propose un moteur extraordinaire sur un seul serveur et sans zones distinctes (pas de téléchargements frustrants, donc). Grâce à ce concept, on pourra tous se rencontrer, que l'on incarne un Dark ou un membre de l'autre camp (Light, évidemment). Mais tout n'est pas basé sur le combat. Un joueur ne faisant que "fighter" n'accédera pas aux compétences sociales. Telle est l'essence même du jeu. Certains titres vous permettent de vous battre, d'autres vous "sociabilisent". DnL mêle ces deux concepts. On peut être combattant, artisan, explorateur et même politicien ! Mais dans son sens premier, à l'époque où la politique était une vocation et non un métier. Vous pourrez choisir entre plus de quarante professions, mais le but reste de contrôler des territoires. Posséder une forteresse permet de monter dans l'échelle sociale et, par la suite, de prendre des décisions pouvant vous rendre populaire. En ordonnant à d'autres joueurs d'aller tuer une bête décimant des avatars débutants, vous gagnerez des points sociaux. Et en y allant, vous gagnerez des points de combats.

EDITEUR : NP3 **DATE DE SORTIE :** hiver 2003

On est en finaleu, on est en finaleu...

La Coupe du monde des jeux vidéo s'est déroulée à Poitiers. Un résultat mi-figue mi-raisin pour les Français. Mais une "*success story*" totale pour les Suédois. Non seulement l'équipe "Team.[9]" a raflé 35 000 dollars au terme de la finale Counter-Strike, mais ils ont en tout et pour tout empoché 70 000 billets verts, devant les américains (37 000 dollars)... et les Français (18 000 dollars). Le grand lot de consolation. Nous sommes sur le podium donc, devant les Allemands et les Anglais. Seule bizzarerie : pourquoi le tournoi masculin de CS était-il doté de 35 000 dollars, alors que la manche féminine n'était qu'une exhibition avec, au bout du compte, que 3000 dollars de dotation ?

Quantité ET qualité

World of Warcraft est un des MMORPG que nous surveillons le plus. Mais les infos sont distillées au compte-goutte. Le studio Blizzard fonctionne toujours de la même façon. Ils annoncent une nouvelle race ou un nouveau métier en étant sûr de ne pas briser l'équilibre du jeu.

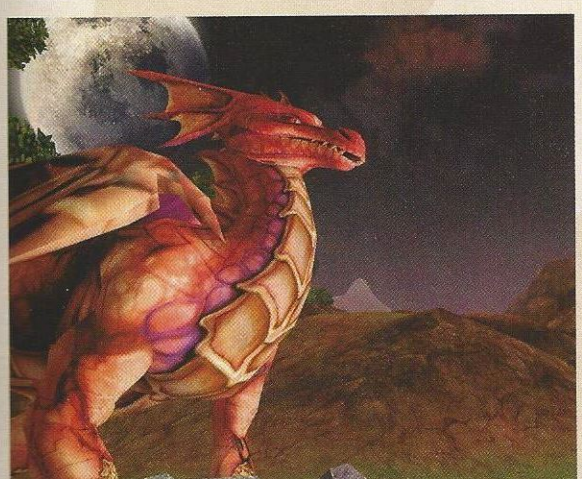
L'objectif est double : plaire aux *gamers*, tous fans en général, et attirer le grand public avec une prise en main facile. En faisant bien comprendre à tout le monde que l'univers est énorme. On pourra incarner des Humains, des Orcs, des Elfes noirs, des Nains ou des Taurens (sorte de chasseurs nomades). Il sera également possible d'être Guerrier, Chasseur, Druide, Mage, Sorcier ou Shaman. Il y a de la magie dans l'air ! Mais Blizzard devra bien les distinguer, ceux-là !

EDITEUR : Vivendi **DATE DE SORTIE :** quand Blizzard sera prêt

Ça se précise !

Horizons est sans doute le plus beau des MMORPG. Au moins grâce à ses personnages. Mais il demeure très original sur certains points, communautaires par exemple. On peut combattre (c'est plutôt rock'n'roll de ce point de vue), mais également coopérer avec d'autres joueurs pour édifier des jardins ou des écoles. Seraient-ce les prémices des guildes Jules Ferry ? Pas tout à fait, car les écoles correspondent aux aptitudes des joueurs. Douze sont annoncées – érudit, guerrier, éclaireur, magicien, mineur/bûcheron, ingénieur, maçon, peintre, charpentier, tailleur, forgeron, guérisseur – et d'autres se mettront en place en résolvant des quêtes. Autant vous le dire tout de suite : il existe une race nous faisant particulièrement rêver : les dragons. Ils peuvent voler (à l'âge adulte seulement) et cracher des flammes dévastatrices. D'autres races devraient rapidement faire leur apparition, mais il faudra les libérer d'une forme d'esclavage pour pouvoir les incarner. Et bonne nouvelle : C'est pour bientôt !

EDITEUR : Atari **DATE DE SORTIE :** octobre 2003



World Racing

Nous aurions pu choisir la facilité...

Mercedes-Benz

TDK mediactive

www.tdk-mediactive.com

BETA

MYTHICA

PREMIÈRES IMPRESSIONS

La rudesse des héros du Walhalla est proportionnelle à la beauté du jeu. Un bon point ! Question gameplay, c'est très original, même si on sent l'influence d'AC...

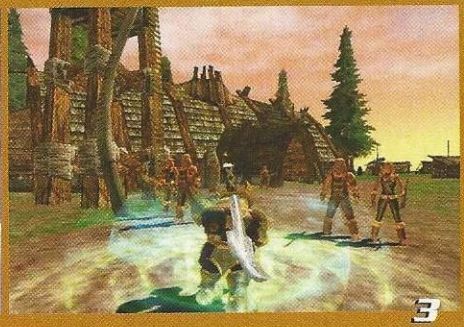
Eternel retour

MYTHICA BÉNÉFICIE DE TOUTE L'EXPÉRIENCE DE MICROSOFT DANS CE GENRE, D'UNE RÉALISATION MAGNIFIQUE ET DE QUELQUES BONNES IDÉES !

Démarrer une partie de Mythica consiste à prendre un mauvais départ "dans la vie" : en fait, vous mourrez dès la scène d'introduction. Le royaume du Walhalla vous attend, bien plus spectaculaire que celui des simples mortels, et plus magique que tout ce qui se déroule en bas. Bref, un nouveau monde s'offre à vous. Des étendues infinies vous attendent. Infinies ? Tant que ça ? Oui, grâce au concept des royaumes privés, mais nous y reviendrons plus tard.

La création du personnage est plutôt simpliste. Après les traditionnels choix d'apparence, il faut vénérer un dieu. Ce dernier sera sans doute axé sur les combats au corps à corps, la chasse ou la magie. Huit choix de divinités aux noms imprononçables sont possibles. En résulteront des classes de personnages et des spécialités. La sélection des races n'est pas abyssale, mais le concept qui en découle, plutôt adéquat.

Les Nains, les Elfes et les Humains restent vos seules possibilités. Vous les représentez, les mortels de chaque race vous vénérent et vous pourrez même devenir un de leur dieu ! A vous d'être très efficace lors des combats. A ce propos, ils sont assez similaires de ceux



1 Pittoresque. Les maisons nordiques sont magnifiques.

2 "LE choc !" On affronte souvent de telles bestioles.

3 Ville. Ce sont souvent des zones plutôt calmes.

4 Sorts. Ils sont tous spectaculaires. Au moins autant que celui-ci !

4 Impressionnant. Quand ce dessin sera animé...

d'Asheron's Call (AC). Vous sélectionnez une cible, engagez le combat et vos compétences font le reste.

La mort est moins gênante que dans d'autres jeux. On ne perd qu'un peu d'expérience, mais on conserve le niveau atteint et tout son matériel. Vous n'aurez donc plus à courir à poil dans des donjons infestés de monstres pour récupérer votre arsenal.

Combattre sous terre, c'est bien ! Sur terre, c'est mieux ! Mais dans l'eau, c'est... fjordien ! Cet élément a une grande importance. Quand on pense à la mythologie nordique, les drakkars surgissent dans notre imaginaire. Les joueurs peuvent s'affronter des bateaux. Ou combattre en nageant. Mais bien entendu, les affrontements ne seraient pas complets sans magie. Et on a ici l'intégrale de tous les sorts possibles dans les MMORPG : enchantements, malédictions, soins, améliorations, discrétion, endormissements, illusions, sorts de zones, invocation de monstres... La liste est longue.

COMBATTRE DANS L'EAU, C'EST... FJORDIEN !

Contrairement à AC, il n'est pas nécessaire de trouver de nouveaux sorts. On les apprend au fur et à mesure de l'évolution du personnage. Jusqu'à présent, tout ceci reste quand même assez classique. Pas d'idées révolutionnaires, simplement une belle réalisation et les royaumes privés dont nous vous parlions tout à l'heure.

Il est possible d'inviter des amis, une guilde et de s'isoler du serveur pour accomplir des quêtes. Dans le même ordre d'idées, on peut également jouer en réseau local. L'expérience de ces parties sera-t-elle reportée dans la "carrière" du personnage. Rien n'est moins sûr. Difficile de garantir l'impossibilité de tricher. Dans tous ces jeux, les sauvegardes sont situées sur de gros serveurs, dans des locaux appartenant à l'éditeur. Si la moindre modification de donnée circule dans un réseau local, il est envisageable que quelqu'un les intercepte et les modifie.

La seule solution serait de relier le réseau local à Internet, histoire de récupérer des points d'expérience. Cela permettra aux joueurs de ne pas se marcher sur les pieds dans des endroits particulièrement convoités. En se remémorant AC, on se souvient que les insultes fusaient bas quand il s'agissait d'attendre deux ou trois monstres réapparaissant trop lentement, avec deux joueurs sur l'affaire. Il est certain que cet univers sera plus poli.

***Gen4* aura bien entendu le temps** de vous en reparler. Pour le moment, on demande à voir et surtout en savoir un peu plus sur les différentes aptitudes et le fonctionnement concret de ces fameux royaumes privés.

Léo de Urlevan

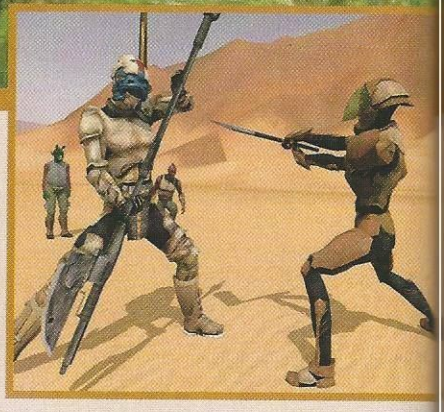
ÉDITEUR : Microsoft
DÉVELOPPEUR : Microsoft
GENRE : MMORPGS
SORTIE : courant 2004
SITE INTERNET : http://www.mythica.com

BETA

STAR WARS GALAXIES

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Parfaitement cohérent avec les films de Lucas et l'ensemble de l'univers étendu de Star Wars, ce "Galaxies" se déroule en plein milieu de la trilogie "initiale".



A chacun son étoile

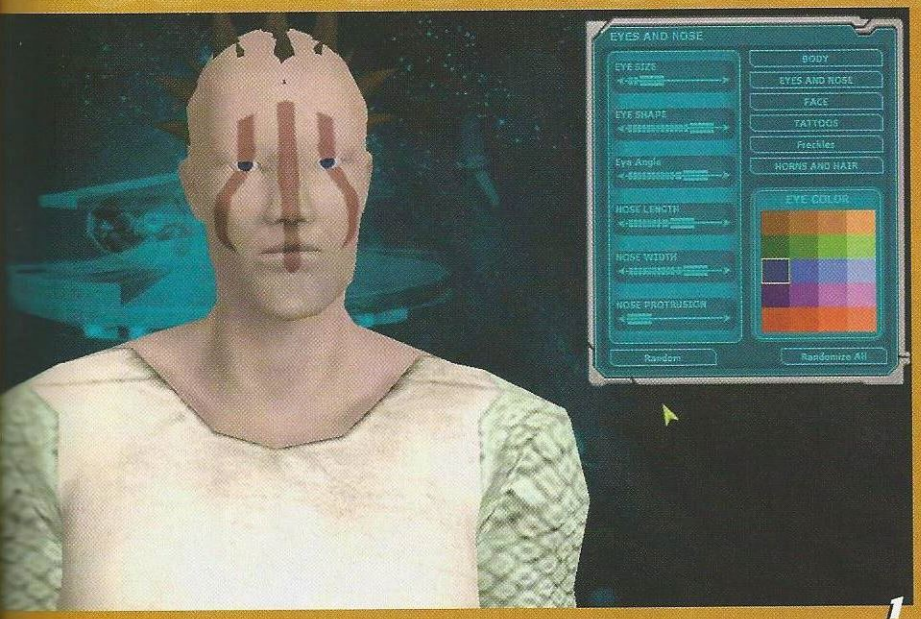
LA GALAXIE LUCASARTS VA S'AGRANDIR AVEC LE JEU LE PLUS COMPLET BASÉ SUR L'UNIVERS DE LA PREMIÈRE TRILOGIE. LA BONNE !

Préparez-vous pour une immersion totale dans l'univers de Star Wars ! Saviez-vous que cette galaxie n'est pas qu'un repaire de héros ? Il y a aussi des anonymes, des sans grades dont les rôles sont pourtant indispensables au bon fonctionnement des planètes. Deux exemples. Que ferait-on sans dépeceur de créatures ? Et sans coiffeur, comment donner un aussi beau crin à Chewie ? D'après nos estimations, il existe plus d'un millier de compétences dans le futur hit de Verant. Impossible de se sentir frustré !

Disponible depuis le mois de juin aux Etats-Unis, les avis sont partagés. La prise en main est un peu délicate. Mais grâce au tutorial, on arrive assez vite à s'en sortir. Et *Gen4* est là pour vous révéler les grands axes du MMORPG (jeu de rôle massivement multijoueurs), et les outils indispensables. Dans ces jeux, en effet, on peut se perdre rapidement. Mais un radar permet de voir les personnages se trouvant autour de vous, et il est possible de placer des petits repères sur la carte (via une colonne de lumière que vous êtes le seul à la voir).

La carte de la planète différencie les zones d'une façon "satellite". Les lieux importants (palais de Jabba, Mos Eisley...) sont indiqués. Quand à la carte "plein écran", elle apparaît en surimpression sur le décor. Indispensable en ville pour distinguer les bâtiments. Aucun MMORPG n'avait jamais réuni autant d'outils aussi précieux.

Si on oublie les compétences de chaque personnage, un avatar est constitué de neuf données différentes : la vie,



1

Toujours plus !

Expansion : Space sera le premier add-on de Galaxies. S'il y en a autant que sur Everquest (le jeu phare du studio Verant), la galaxie ne devrait cesser de s'enrichir. Dans ce titre, les compétences de pilotes et de canonniers devraient apparaître. Les vaisseaux personnels seront disponibles, ainsi que des chasseurs stellaires. Nouvelles races, nouvelles planètes également.

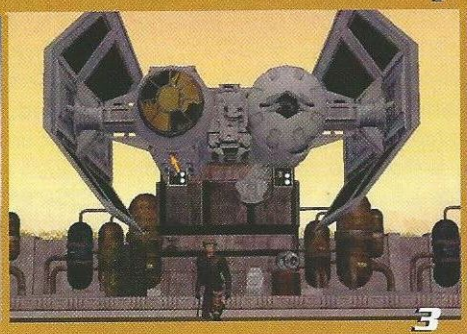
1 Choisir son look. On interagit sur de nombreux paramètres.

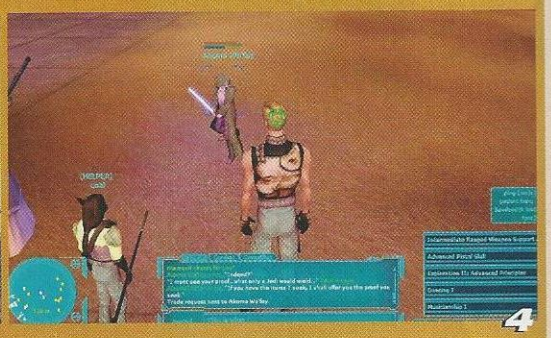
2 Le désert. On y rencontre de belles "saloperies".

3 Les décors. Il sera impossible de piloter un "fighter" avant l'arrivée de l'add-on.

4 Premier sabre. Une nouvelle vie s'ouvre à vous.

2


3


4

l'action et l'esprit (aussi appelées réserves), puis la force, la constitution, la rapidité, la vigueur, la concentration et la volonté. Le choix d'une race vient compléter la création du personnage : Bothan, Humain, Mon Calamari, Rodien, Trandoshan, Twi'lek, Wookie ou Zabrak.

Ces noms barbares ne vous disent sans doute pas grand-chose, mais de ces peuples sont issus les héros les plus mythiques de Star Wars. Des compétences naturelles naîtront de ce choix. Le Wookie obtiendra le cri du Wookie, le Twi'lek des aptitudes en musique et en danse. Et là, on colle parfaitement aux films. Le cri de Chewie est toujours aussi impressionnant, alors que les danseuses Twi'leks continuent, à travers ce jeu, à faire leur petit effet.

Chaque personnage doit aussi choisir une profession, en phase avec la personnalité du joueur. Six métiers sont disponibles dès le départ, mais une trentaine de spécialisations suivront (dont celle de Jedi !). Au départ, donc, vous pourrez être artisan, artiste, combattant, éclaireur, médecin ou tireur d'élite. Pas très séduisant, tout ça ! Mais la suite est plus "rock'n'roll".

Un jour viendra où un Jedi pourra forger son propre sabre. Cela fait bien entendu parti des compétences d'artisanat ("crafting"). Visblement, devenir un Jedi n'est pas une mince affaire. Mais selon vos affinités avec les films, vous avez peut-être déjà une petite idée du perso que vous voulez créer. Comme un wookie, artiste sur les bords, et voulant devenir Jedi ! Même ça, c'est possible !

Pour le moment, nous sommes juste sur une dizaine de planètes, à évoluer à pied et dans des véhicules traditionnels. Le premier add-on est prévu pour l'an prochain ! Espérons que d'ici là, nous pourrons déjà devenir simple Padawan. **Léo de Urlevan**

ÉDITEUR : Activision
DÉVELOPPEUR : Verant
GENRE : MMORPG
SORTIE : fin 2003
SITE INTERNET : http://starwarsgalaxies.station.sony.com/

DEVENIR UN JEDI N'EST PAS UNE MINCE AFFAIRE !

C'est la rentrée !

ALLEZ HOP. C'EST REPARTI POUR UN TOUR. ENFIN, PAS POUR TOUT LE MONDE ! ALORS QUE L'ON POUVAIT S'ATTENDRE À UN CHOC ENTRE ATI ET NVIDIA, AINSI QU'À UN NOUVEAU DUEL ENTRE INTEL ET AMD, IL N'EN EST RIEN. POUR L'INSTANT, EN TOUT CAS. RÉVEILLEZ-VOUS, MESSIEURS LES CONSTRUCTEURS ! AVEC LA CHALEUR QU'IL FAIT ET LE NOMBRE DE PC QUI ONT EXPLOSÉ, VOUS AVEZ DE QUOI FAIRE. IL FAUT RECONSTRUIRE !

JÉRÔME

SAÏTEK CYBORG EVO

Le million, le million...

SAÏTEK SAVOURE UN SUCCÈS MÉRITÉ : CELUI DE SON CYBORG. POUR CEUX QUI NE LE CONNAISSENT PAS, IL S'AGIT DU JOYSTICK PHARE DE LA MARQUE.

Le joystick qui a fait la renommée de Saïtek nous revient, affublé d'un nouveau design, plus moderne celui-là. Son nouveau nom : EVO, comme évolution. Le plastique utilisé est de très bonne facture, le socle, plus large et beaucoup plus lourd... Le risque de dérapage a donc été considérablement réduit. Par ailleurs, il s'adapte parfaitement aux gauchers, le repose-main pouvant se dévisser et changer de côté.

Côté boutons, c'est l'opulence : cinq touches "classiques", une gâchette rapide, un "hat" à huit voies (vous savez, ce stick minuscule placé au sommet du manche), un 3D Twist (une sorte de gouvernail), une manette de gaz, deux boutons "SHIFT" et encore quatre autres boutons sur la base. Tout est ajustable grâce à des molettes situées de par et d'autre. Ces dernières permettent de relever ou d'incliner l'ensemble des commandes sous votre pouce. Une très bonne idée !

La SMART Technology lui permet d'enregistrer vos programmations spécifiques pour tous les jeux sur lesquels vous vous éclatez régulièrement, et de les ressortir dès que l'envie vous gagne. 200 profils préenregistrés sont livrés sur le CD fourni avec. D'autres suivront sur le site de Saïtek à mesure que des jeux sortiront. Et pour brancher le périphérique, l'USB est de rigueur : 2.0, s'il vous plaît !

Passons à la phase test ! Le stick répond parfaitement au moindre de vos gestes. Un énorme ressort se charge par ailleurs de recentrer la bête. On a rapidement tous les boutons sous les doigts, et le pivotement du manche permet d'ajuster au mieux ses déplacements. L'usage des molettes pour le repose pouce permet, lui, d'adapter le groupe de boutons à la morphologie du joueur. En pleine partie, le socle n'en fait jamais à sa tête.

Vendu un peu moins de 40 euros, l'EVO est une aubaine. Saïtek le sait, et vous aussi manifestement. Un million de pièces ont déjà trouvées preneur. Avec cette version revue à la hausse, nul doute que le Cyborg n'est pas prêt d'être retiré des rayonnages. Et quand on sait que son fabricant es-père devenir le deuxième constructeur mondial de périphériques, on com-prend mieux le rôle crucial de ce produit...

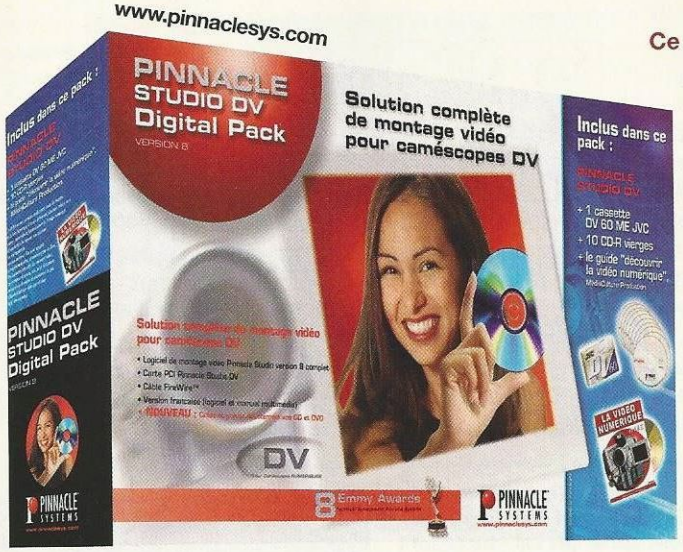
1 Paramétrable. La tête du stick se tortille dans tous les sens. Deux axes de rotation ajustent au mieux les sept commandes du haut !

2 Majestueux. "The World's Most Adjustable Controller !". Pour une fois, la pub ne ment pas.

STUDIO DV DIGITAL PACK VERSION 8

Huit, ça suffit !

www.pinnaclesys.com



Ce nouveau coffret de création de films numériques, spécialement destiné au grand public, est disponible depuis peu de temps à moins de 120 euros. Dans ce nouveau pack, on trouve plein de bonnes choses. En premier lieu, une carte d'acquisition DV/IEEE 1394 (essentielle !), une cassette DV JVC de 60 mn et 10 CD vierges. C'est à peine s'il n'y a pas le caméscope et le mec pour le tenir ! Reste l'inévitable produit maison, Studio 8, très simple à utiliser puisqu'il n'y a qu'à faire du "drag and drop". On trouve également un soft de titrages, TitleDeko, une bibliothèque de sons et d'enchaînements... Vous savez, tous ces effets ridicules, venant de l'époque où la moustache était à la mode. Mais si, allez jeter un coup d'œil à la photo de mariage de vos parents !

Souvenirs. Pour monter les films de vacances avec maman, les pieds dans le pétrole.

TYPHOON NEO 128 MO

C'est Neo, ça vient de sortir !

NEO de Typhoon est un petit baladeur MP3 de 128 Mo. Contrairement au Muvo de Creative, vous aurez besoin d'installer des pilotes et un soft pour le gérer. Mais grâce à l'USB, rien n'est impossible. Une fois cela effectué, le NEO aura vite fait de révéler ses qualités. Son equalizer avec cinq présélections (normal, rock, pop, jazz et classic) fait merveille, et il permet de compenser le niveau "mou du genou" du casque offert avec. Comme d'habitude, à vous d'y brancher vos propres oreillettes messieurs. Une autre fonction (non négligeable) permet de s'en servir de dictaphone d'appoint. Pourquoi pas ? Petit résumé : 30 grammes, 6 heures d'autonomie avec une pile AAA, 8 heures d'enregistrement en mode dictaphone, écran LCD éclairé, equalizer, câble et casque fourni. Pour un peu moins de 100 euros, c'est correct. Adjugé ? Vendu ! L'emballage nous informe de l'existence d'une hypothétique version 256 Mo... A vous d'aller vérifier en magasin, on ne va pas faire le boulot à votre place, quand même !

www.typhoonline.com

Finition. Le NEO ne manque pas de classe, avec son boîtier alu et son écran bleuté.

Un mariage de raison

Pinnacle vient de racheter Dazzle, son concurrent dans la vidéo grand public. Que va-t-il advenir de DVC et Hollywood Bridge. Visiblement, on assiste plus à un mariage qu'à un enterrement.

Futur, es tu là ?

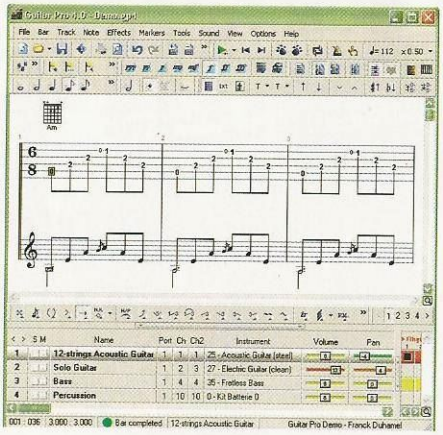
Kingmax a sorti cet été la première barrette mémoire SO-DIMM 1 Go. Autant vous y habituer. Cette quantité de mémoire sera sans aucun doute la bienvenue pour les futurs systèmes d'exploitations, et notamment le remplaçant de Windows XP. A savoir le fameux Longhorn qui est en goguette sur le P2P.

GUITAR PRO V4

C'était les années guitare...

Guitar Pro est un logiciel permettant de flasher le "bios" d'un quelconque grateux pour le transformer en star du manche. Dans cette quatrième version , vous pourrez donc être Guy Béart, Yngwie Malmsteem, Angus Young ou... Corbier ! Et ça, c'est vraiment la classe ! Plus sérieusement, Guitar Pro est un éditeur de tablatures multipistes génial, capable de jouer les partitions en MIDI. Du coup, vous sélectionnez les pistes que vous désirez écouter, il vous les joue et vous rajouter votre guitare, votre basse, ou votre banjo par dessus ! Idéal donc pour répéter et progresser, surtout quand on sait que l'outil est une référence sur le Net (d'ailleurs, ce dernier regorge de tablatures). A conseiller à tous les guitaristes, débutants ou confirmés. Ne serait-ce que pour le splendide éditeur de tablatures et de partitions, et son prix (60 euros) !

www.guitar-pro.com



Simple. Vous chargez le fichier, les partitions s'affichent et vous écoutez les instruments que vous voulez. Banco !

TRUST 450LR ET 460P

Pas cher !

Trust n'est pas en reste sur le marché de la souris avec sa 450 LR. Sans fil, optique, le petit plus de la bête vient de la faible consommation de l'ensemble. L'engin est livré avec deux paires de piles Ni-MH, histoire d'avoir toujours de la ressource sous le coude. Quant aux fonctionnalités, ce petit rongeur possède cinq boutons et une molette. Il se branche en USB ou en PS/2, l'adaptateur étant fourni ! Tout ça pour un peu moins de 35 euros. On continue avec la marque aux 1001 accessoires PC. Voici l'ensemble Trust 460P. Cylindrique, ce nouvel ensemble de deux haut-parleurs multimédia est doté d'un design étonnant et compact. Un élégant design noir et argenté est associée à une puissance de sortie de 460 watts et d'un amplificateur stéréo intégré conférant un son clair et puissant. La présence d'un commutateur "Son 3D" sur les haut-parleurs vous garantit une expérience musicale encore plus réaliste. Les haut-parleurs possèdent également un bouton de réglage du volume, ainsi qu'un interrupteur et un témoin d'alimentation – mais vous pouvez également utiliser la prise casque dont est doté cet ensemble. Les haut-parleurs 460P sont pourvus d'un blindage magnétique vous permettant de positionner les haut-parleurs tout près de l'écran de votre ordinateur sans subir d'interférences. La plage de fréquences des haut-parleurs, qui s'étend de 80 à 20000 Hz, restitue avec précision toutes les tonalités. Pour moins de 25 euros, trouverez-vous quelque chose à y redire ?

www.trust.com

Presque donné ! Le prix auquel sont proposées ces enceintes est stupéfiant !

Complète. Bonne ergonomie, précise, fiable et pas chère !

EN BREF

Miam !

Intel a avalé West Bay Semiconductor, spécialiste du composant réseau pour le transport de la voix et des données sur réseau de fibre optique. Ses produits permettent notamment de transporter les données sur des réseaux SONET/SDH (Synchro Optical Networking & Synchro Digital Hierarchy) à la vitesse de 2,5 Gigabits/seconde. Vous avez une idée de ce que feront les prochains Pentium...

Raffarin au PC !

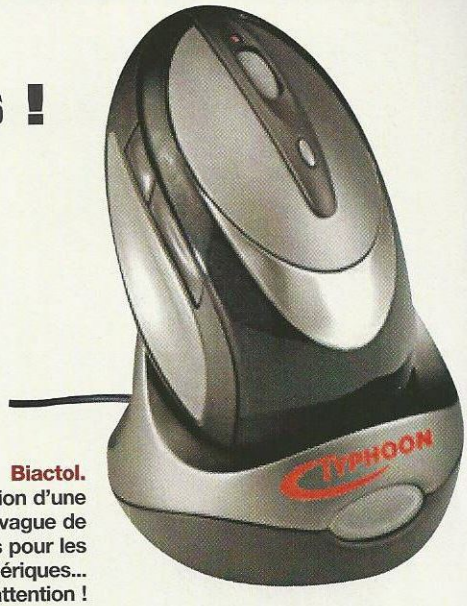
Jean-Pierre Raffarin a parlé PC. Extraits : "Certains foyers ne sont pas équipés parce qu'ils n'en ont pas l'utilité (44 % des sondés), car le prix est trop élevé (37 %) ou que c'est trop complexe pour eux (17 %)".

TYPHOON UNPLUGGED OFFICE MOUSE

Ça fait office de souris !

Cette souris de Typhoon est a priori une souris sans fil de plus dans un secteur surchargé et dominé depuis Mathusalem par Microsoft et Logitech. Cinq boutons, technologie optique de 800 dpi, bonne finition, petit socle pour la recharger... Nous sommes bel et bien en terrain connu. La connectique, c'est du PS/2 ou de l'USB. L'adaptateur est fourni, preuve de bon goût. Mais comment cette souris peut-elle se différencier des autres, vous demandez vous ? Par un petit bouton sur le dessus en fait ! Enfoncé, il égaiera votre écran avec une petite roue de la fortune, où vous êtes sûr de gagner le lancement d'une application Microsoft Office et par la même un crash dans les dix minutes qui suivent. Cette souris est une arme dangereuse, capable de faire taire votre PC. Voyez donc le vrai potentiel du bordel ! une ogive nucléaire pointant sur la stabilité logicielle de votre installation sophistiquée. Et tout ça pour, à peu près, 40 euros !

www.typhoonline.com



Biactol. Apparition d'une nouvelle vague de boutons pour les périphériques... Faites attention !

ALTEC LANSING 251 DIGITAL

La surdité pour tous !

Le 251 Digital est la version améliorée du kit d'enceintes 251 d'Altec Lansing. Cette nouvelle version intègre un décodeur Dolby Digital 5.1 et Dolby Prologic externe. Son décodeur Dolby Digital 5.1 se présente sous la forme d'un boîtier externe gris métallisé au design épuré. La classe ! Il intègre deux entrées numériques pour recevoir les flux audio depuis n'importe quelle source. Du coup, il peut se connecter à un lecteur DVD, à une carte son, à un chipset sonore intégré à la carte mère ou à une console de jeu "dernière génération". On trouve aussi une entrée mini-jack pour le connecter à une source analogique comme un baladeur. Tous les réglages nécessaires au fonctionnement du décodeur sont là, notamment celui permettant de vérifier le positionnement des enceintes. Le système 251 Digital est fourni avec un câble coaxial et un câble optique. Niveau puissance : quatre satellites d'une puissance de 6,5 watts RMS pour les éléments frontaux et de 7,2 watts RMS pour les deux satellites arrière, d'une voie centrale de 7,6 watts RMS et d'un caisson de basses de 25 watts RMS. Un excellent produit qui vaut bien ses 200 euros !

site : www.altecmm.com

Succès. Un design remarquable associé à un décodeur impeccable.

Raplapla, ce petit stick !

Mieux que le stick USB, la carte USB ! 85,5x54x3,9 mm, l'USB Card existe en 128 Mo, 256 Mo, 512 Mo et bientôt 1 Go. C'est chez Freecom, et ça vaut une centaine d'euros en version 128Mo. A voir sur usbcard.com.

Toujours plus rapide

VIA a annoncé son nouveau chipset pour les processeurs Pentium 4, le PT800. Celui-ci supporte les tout derniers processeurs Pentium 4 (dôté d'un FSB à 800 MHz et de l'HyperThreading). Il est associé au Southbridge VT8237. Le chipset PT800 ne gère la mémoire DDR qu'en mode mono canal contrairement aux chipsets d'Intel (i875P et i865).

Pour une bonne nouvelle...

Pour son quatrième trimestre fiscal, clos au 30 juin 2003, Microsoft annonce une hausse de son chiffre d'affaires et de son résultat net. Le n°1 mondial du logiciel réalise un CA de 8,07 milliards de dollars (presque autant d'euros), alors que, il y a un an, les ventes s'établissaient à 7,25 milliards de dollars.

JEU DE RÔLE

PIRATES DES CARAÏBES

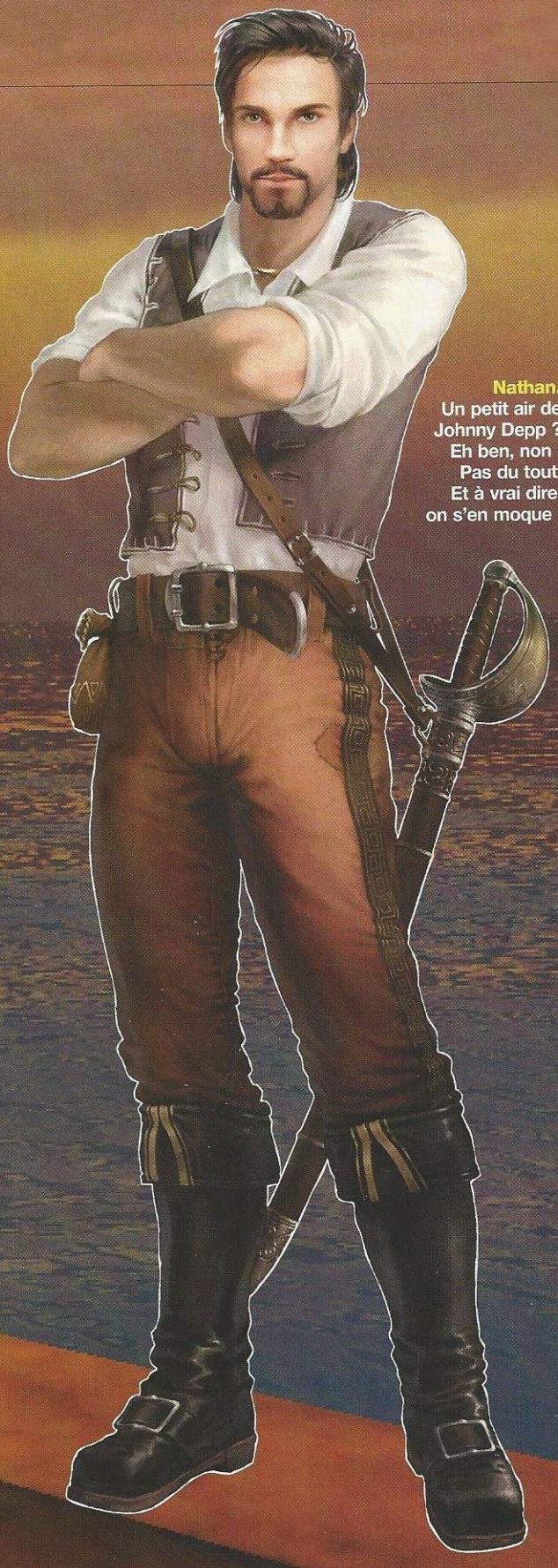
PREMIÈRES IMPRESSIONS

A vue de nez, on frise le zéro défaut. Devant nous, une histoire intéressante, une évolution de personnage passionnante... et des graphismes simplement moins beaux que ceux du futur Half-Life 2. Pas de doute : on ne va pas le lâcher d'une semelle, celui-là.

A l'abord

ÇA S'ANNONCE MAL. PIRATES DES CARAÏBES EST L'ADAPTATION DU FILM ÉPONYME, AVEC JOHNNY DEPP. ON N'AVAIT DÉJÀ PAS ENVIE D'ALLER LE VOIR AU CINÉ... ALORS Y JOUER ? EN FAIT, C'EST IDIOT D'AVOIR DES PRÉJUGÉS !

age !

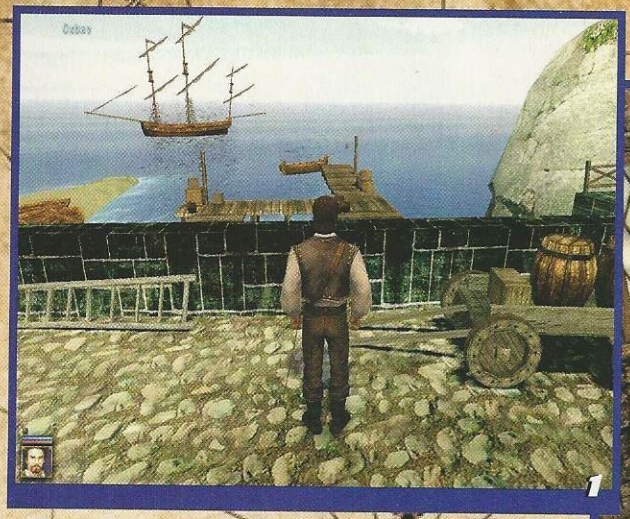


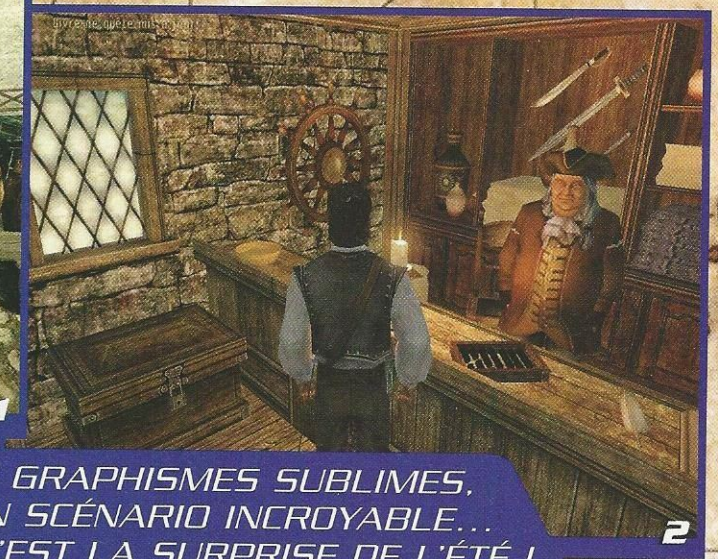
Nathan. Un petit air de Johnny Depp ? Eh ben, non ! Pas du tout. Et à vrai dire, on s'en moque !

Au moment de l'installation, tout nous revient en mémoire. Bon sang mais c'est bien sûr : le dernier Bethesda Softworks. Morrowind ! Sans doute l'un des jeux de rôle les plus audacieux de l'année dernière. Bethesda, ce sont des artisans. Ils ne reprennent pas des règles clé en main, ils les fondent de toutes pièces, et l'ensemble est vraiment séduisant. Oublions les traditionnelles notions de force, dextérité, charisme et autre endurance. Ici, tout est basé sur les aptitudes des pirates. D'une manière générale, une dizaine de compétences détermineront les qualités du héros dans le contrôle du bateau, son aisance avec les armes à feu ou un sabre à la main, puis une trentaine de capacités compléteront le tableau.

Si votre héros possède une certaine précision dans le maniement des canons, quelques capacités permettront

PIRATES


1


2

DES GRAPHISMES SUBLIMES, UN SCÉNARIO INCROYABLE... C'EST LA SURPRISE DE L'ÉTÉ !

3

vraiment d'appuyer là où ça fait mal. En ajoutant des bonus de dégâts dans la coque ou dans les voiles ennemies, par exemple. Si votre personnage est tout à fait complet dans un domaine d'activité, mieux vaut en abuser. Cela peut rapporter pas mal d'argent. Au début de la partie, les points doivent être distribués dans le maniement du bateau. Le héros est amené à se déplacer d'île en île. Les rencontres sont nombreuses et pas toujours pacifiques. Une salve de canons bien placée permet de nettoyer le terrain de ces satanés pirates ou damnés... Français. Eh oui, on a encore le sale rôle.

La première mission de notre héros est d'engager un équipage et de réparer son bateau. Content de lui, il revient à bord. C'est à ce moment-là que les forces du roi attaquent l'île anglaise. Seul votre chouchou parvient à s'échapper. Il faut absolument qu'il aille prévenir le gouverneur. Ce qu'il fait. Malheureusement, les finances sont au plus mal et seuls deux pauvres petits navires de guerre sont opérationnels. Le gouverneur vous demande donc de travailler pour lui. En fait, vous n'avez pas vraiment le choix. En acceptant, vous serez récompensé, plus tard ; en refusant, votre bateau est réquisitionné. Votre nouveau boss vous confiera des missions dépassant le simple cadre de la marine. Il faudra aller jouer les espions sur l'île aux mains de l'ennemi pour voir ce que mijotent les Français et rendre compte de l'importance de la flotte. Vous apprendrez bien vite qu'il y a trésor sous roche. Après la découverte d'une carte incompréhensible, il faudra la traduire et aller sur une île inexplorée depuis des années. En plus, le scénario s'annonce prometteur !

Pirates des Caraïbes est un peu l'antithèse de pas mal de jeux de rôle actuels. En général, chaque personnage se spécialise dans un créneau très particulier. Ici, il faut posséder le personnage le plus complet possible. Les missions

© Disney

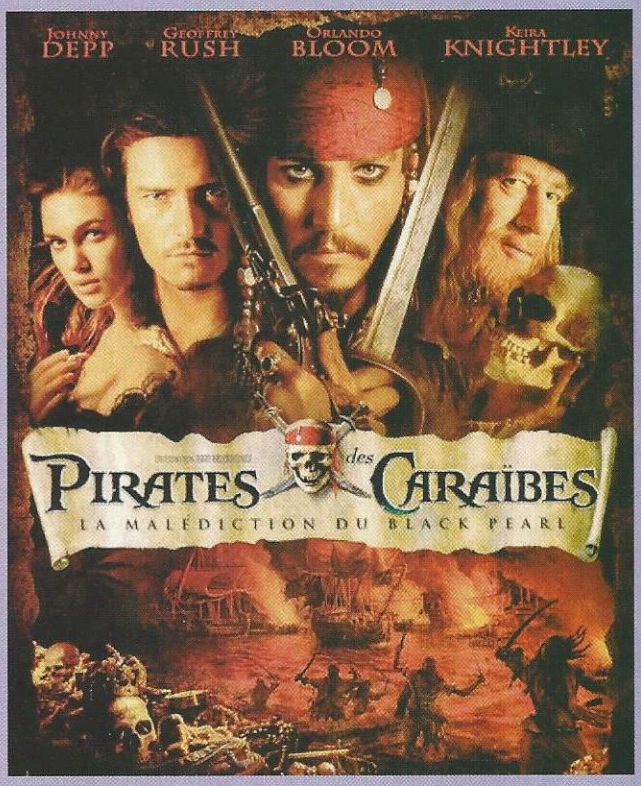
Adaptation ou opportunité ?

De l'aveu même des développeurs, le seul point commun au film et au jeu est l'époque à laquelle se déroulent les deux scénarios. Eux non plus n'ont d'ailleurs rien à voir ensemble. Petite opportunité marketing de part et d'autre donc. Ouf, on ne sera donc pas obligés de voir un film avec Johnny Depp pour le test du jeu.

4

5

6



***1* Il est beau, mon bateau.**
C'est un fameux trois mâts, fin comme un oiseau...
***2* Lumineux.**
Un simple éclairage de bougie génère des ombres et des lumières très convaincantes.
***3* Quelle salve !**
Chaque bateau ennemi coulé rapporte de l'expérience.
***4* Formation d'un nuage noir.**
Annonciateur de tempête : c'est très mauvais signe.
***5* Ca s'annonce très mal.**
Heureusement, l'équipage peut réparer sur place.
***6* Le comble du marin ?**
Etre assassiné par des bandits de grand chemin, non ?

de l'aventure principale se suivent et ne se ressemblent pas. Si vous avez besoin de précision dans les tirs au canon dans une mission, la suivante exigera peut-être de l'efficacité dans le maniement du sabre. Bien savoir couler les bateaux n'est donc pas une finalité !

Et pourtant, on aimerait faire cela toute sa vie tellement c'est beau. Pour tout dire, il y a deux jeux dont les graphismes m'ont impressionné cette année : Half-Life 2 à l'E3, et Pirates. Les décors sont riches, détaillés au possible. Les personnages ont des attitudes très variées. Les textures sont à se frapper la tête contre les murs, ce que l'on ne fera pas de peur de les abîmer. Trop beaux. Les bateaux sont du même acabit. Mais tout ceci ne serait rien sans le personnage principal : la mer. Qu'elle soit démontée ou plate, c'est d'ores et déjà un exemple à suivre pour les futurs jeux ne contenant qu'une seule flaque d'eau. Je regarde de nouveaux les screenshots qui vont être publiés. C'est magnifique. Mais l'apothéose reste l'animation de l'ensemble. Photoréaliste ! Dans le domaine des mouvements aquatiques, le travail de Bethesda Softworks n'est pas prêt d'être égalé.

Ca tombe bien, la plupart du temps, on est sur l'eau. Autant que ça soit beau. Ces effets sont tellement impressionnants que même avant une bataille, on ne peut s'empêcher de jeter un coup d'œil au soleil se reflétant dans la mer. On perd du temps et on se prend une première salve de boulets nous ramenant à la dure réalité des pirates. Du bonheur assuré.

Léo de Urlevan

ÉDITEUR : Ubi Soft
DÉVELOPPEUR : Bethesda Softworks
GENRE : Jeu de rôle
SORTIE : septembre 2003
SITE INTERNET : http://pirates.bethsoft.com/main.html

STRATEGIE

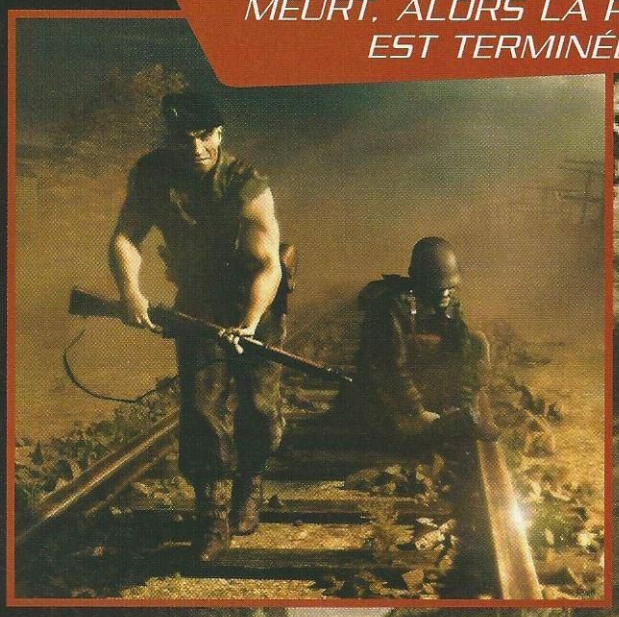
COMMANDOS 3 : DESTINATION BERLIN

Tout

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Les fans qui l'attendent de pied ferme ne seront pas déçus. Les quelques aménagements auxquels on s'attendait, laissent augurer de nombreuses nuits blanches ! Tout est cependant moins difficile que dans le deuxième opus...

SI UN DE VOS HOMMES MEURT, ALORS LA PARTIE EST TERMINÉE !



en finesse

ON NE CHRONIQUE PAS TOUS LES JOURS UN JEU AYANT DONNÉ NAISSANCE À UN NOUVEAU GENRE. ALORS, LE TROISIÈME VOLET SE DOIT D'ÊTRE FIDÈLE À L'ESPRIT DU PREMIER, ASSEZ ORIGINAL POUR NE PAS TOMBER DANS LES TRAVERS DU DEUXIÈME... ET LÀ, ON EST SERVIS, À TOUS LES ÉTAGES.

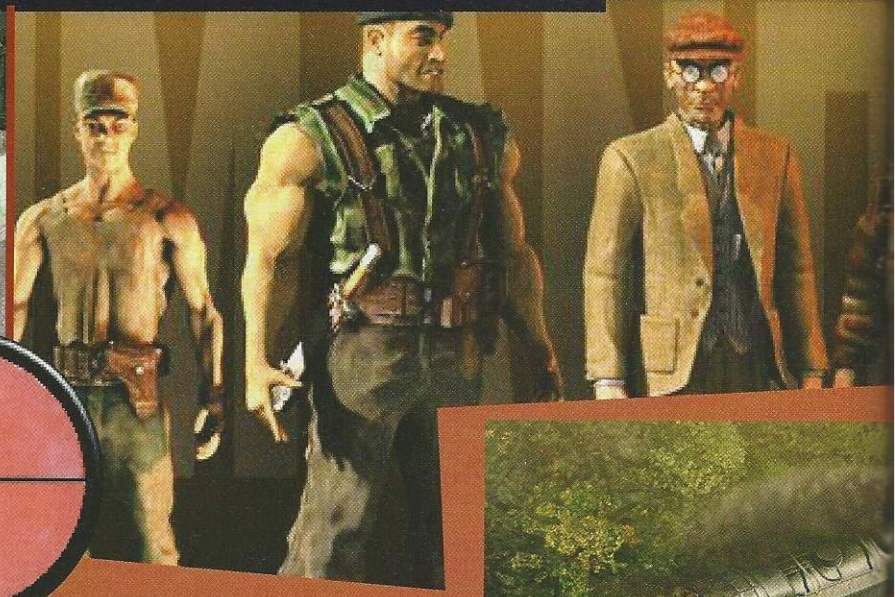
Quand un jeu porte la mention "3" à la fin de son titre, on ne se fait en général pas d'illusion à son sujet. Mais à présent que nous avons une version jouable entre les mains, il nous faut pourtant réviser notre jugement. Non, Commandos 3 n'est pas la copie conforme de Commandos 2.

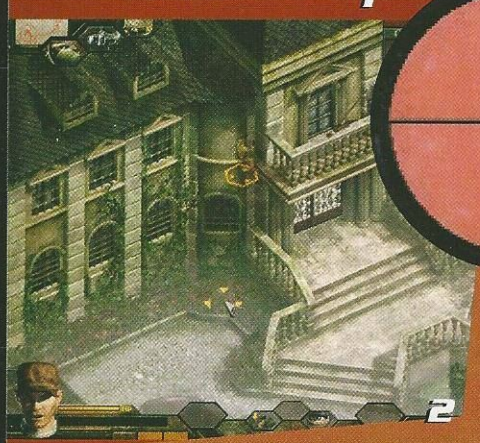
Cette fois, on approche de la fin de la guerre. Les trois campagnes se déroulent à Stalingrad, sur les côtes normandes et à Berlin. Le Reich ne durera pas mille ans. Sans doute grâce à vous et à la poignée d'hommes placés sous vos ordres. Et aussi grâce à une femme ? Non ! Ça, c'est de l'histoire ancienne. La belle Natasha disparaît du casting, de même que votre fidèle chien, Whiskey.

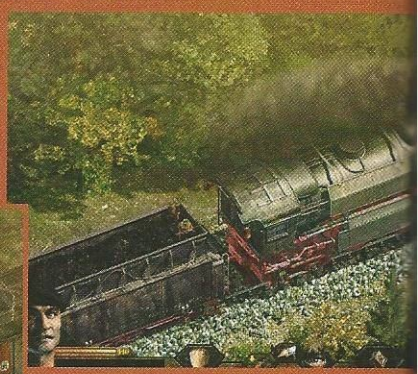
On prend à peu près les mêmes, et on recommence : le béret vert, l'espion, le sniper, le voleur et le "saper" (l'ingénieur capable de tout réparer). Et sans doute aussi le pilote. Et si nous n'avons pas pu le constater sur nos versions, les développeurs affirment que la conduite

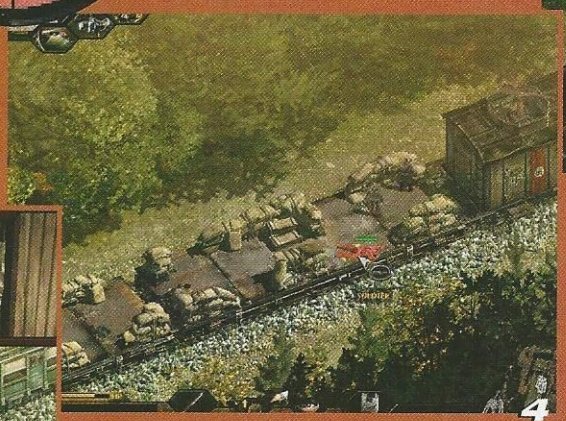
STRATEGIE

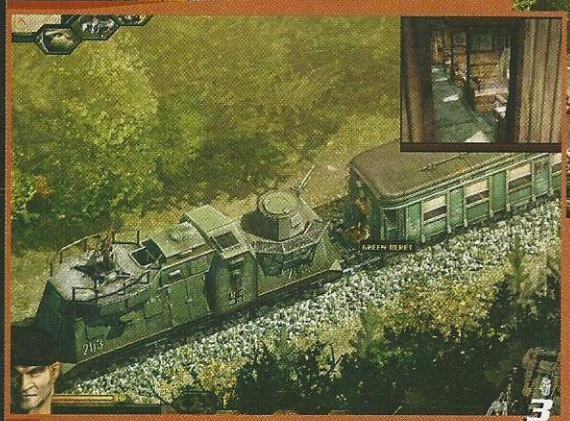
COMMANDOS 3 : DESTINATION BERLIN











LA MISSION DANS LE TRAIN EST UNE RÉUSSITE TOTALE !

aura une grande importance dans ce tout nouveau Commandos.

Chaque personnage possède des possibilités uniques. Ainsi, l'espion peut se déguiser et se faire passer pour un officier allemand. Il peut distraire des soldats de rang inférieur pendant que ses collègues se faufilent par derrière. Le voleur, lui, peut escalader les murs et ouvrir des coffres. Le "saper" place des charges explosives sur des véhicules.

De très nombreuses actions exigent une synchronisation parfaite entre vos personnages et les rondes effectuées par les ennemis. Si un de vos hommes meurt, la partie est finie. Idéalement, vous devriez même éviter la moindre blessure. Chaque ennemi représente un véritable casse-tête qu'il vous faudra résoudre.

Admettons qu'une vingtaine d'Allemands se trouvent répartis un peu partout dans le niveau. Les compétences de vos hommes vous permettront de les éliminer un à un, avec des méthodes tout à fait différentes. Si le premier se fait sniper, le deuxième alertera les autres. Mieux vaut détourner l'attention du deuxième, arriver dans le dos du premier, l'assommer, le ligoter puis planquer le corps dans une maison. Et ainsi de suite...

Parfois, il faut agir vite, à cause des rondes. Des égorgements s'imposent. Rassurez-vous ! A l'écran, ça reste soft. Entre chaque victime, on cogite. C'est là que réside tout le charme du jeu. Et, bien entendu, dans la qualité des missions. Les développeurs espagnols se sont surpassés pour nous mettre dans des situations périlleuses et hautement héroïques.

Tout se fait en finesse. La mission dans le train est une réussite totale. Vous êtes en queue du wagon, avec le béret vert. Quelques voitures plus loin, se trouvent les prisonniers, l'espion et le voleur. Après les avoir libérés, vous devrez rejoindre la locomotive située en tête du train (alors que celui-ci est blindés d'Allemands).

Lors de la mission qui se déroule en plein Stalingrad, vous devrez vous débarrasser d'un sniper avant qu'il ne tue tout votre contingent. Exceptionnel. On se croirait dans l'univers du film *Stalingrad*, justement. Le grand

1 Champ de vision.
Les héros peuvent facilement contourner un ennemi.

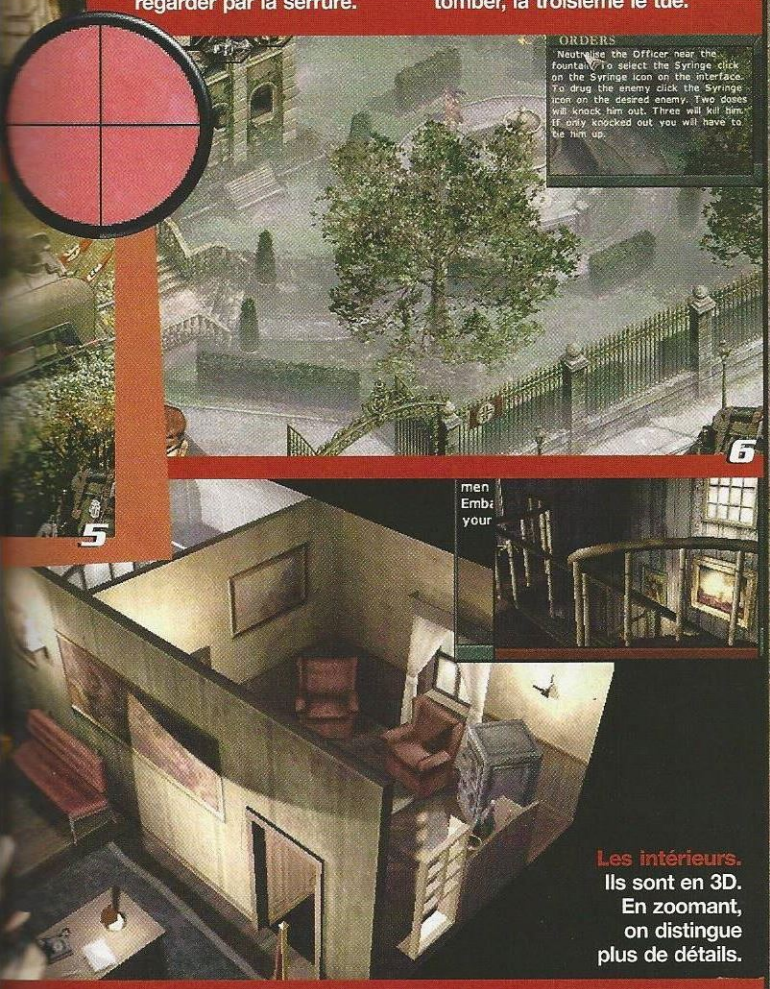
2 Le voleur.
Ses aptitudes lui permettent de pénétrer partout.

3 La petite souris "verte".
Avant d'entrer dans une pièce, chaque perso peut regarder par la serrure.

4 Ses dernières secondes.
Le béret vert va lui faire sa fête.

5 La route est longue.
Pour arriver au bout, il faut remonter quinze wagons.

6 L'espion et sa piqûre.
La première fait chanceler l'ennemi, la deuxième le fait tomber, la troisième le tue.

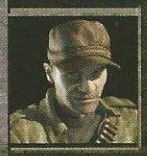


Les intérieurs.
Ils sont en 3D. En zoomant, on distingue plus de détails.

Le club des cinq

LE BÉRET VERT
Il n'a pas vraiment de spécialité, si ce n'est celle d'utiliser une très grande variété d'armes. C'est principalement lui qui se chargera du sale boulot : tabasser ou tuer pendant que l'espion fera diversion.
Arme préférée : le couteau

LE SNIPER
Un grand solitaire. Il s'avère d'un grand secours dans des situations critiques. Radins, ses supérieurs ne lui fournissent que cinq balles à chaque mission. A lui donc d'en trouver de nouvelles sur le terrain. La seule cible qui peut lui poser problème est un autre sniper.
Arme préférée : le fusil à lunette



LE VOLEUR
Sa principale qualité est d'être un pro de l'escalade. Il peut grimper au-dessus de n'importe quel mur. Egalement équipé d'un passe-partout, il peut aussi ouvrir n'importe quelle porte ou coffre-fort.
Arme préférée : la corde à piano

LE "SAPER"
On ne l'utilise que dans des conditions très particulières. S'il s'agit de faire exploser un tank, par exemple. Nous n'avons pas eu l'occasion de l'exploiter dans notre version, mais il devrait servir à pas mal d'autres choses.
Arme préférée : la bombe

L'ESPION
Sa spécialité reste l'infiltration. En fouillant un ennemi, il peut lui prendre son uniforme et le porter pour dérouter l'ennemi.
Arme préférée : la seringue

problème de cette mission consiste à trouver l'angle idéal. Quant aux missions normandes, elles se déroulent un certain 6 juin.

Enfin, les nouveautés sont multiples. Avec, notamment, l'apparition de la 3D. Les intérieurs sont certes moins beaux, mais elle sert parfaitement le gameplay. Au lieu de faire pivoter la carte dans quatre sens, on peut désormais examiner chaque angle afin de localiser les ennemis. Elle s'avère également plus pratique dans les intérieurs à plusieurs étages.

Autre nouveauté non négligeable, et qui plus est plus spectaculaire : il est possible de demander des aides. Un bombardement, par exemple, est toujours le bienvenu. Le souci reste de savoir bien l'utiliser.

Cet opus voit aussi l'avènement du jeu en ligne, avec ses trois modes Multijoueurs. La version reçue ne les incluait pas, mais on en sait un peu plus désormais. En gros, on pourra jouer les commandos du jeu Solo, avec les commandos des Alliés (mitrailleurs, médecin, ingénieur, grenadier, bazookas, parachutistes...) ou les Alliés tout seul. Ce dernier mode devrait ressembler à un RTS (jeu de Stratégie en Temps Réel).

Et puis, il y a également de vraies vidéos qui entrecoupent les missions, un tutorial permettant de prendre un bon départ, une difficulté moindre, des clins d'œil permanents aux plus grands film de guerre... et plein d'autres choses laissant d'ores et déjà augurer la sortie d'un grand hit.

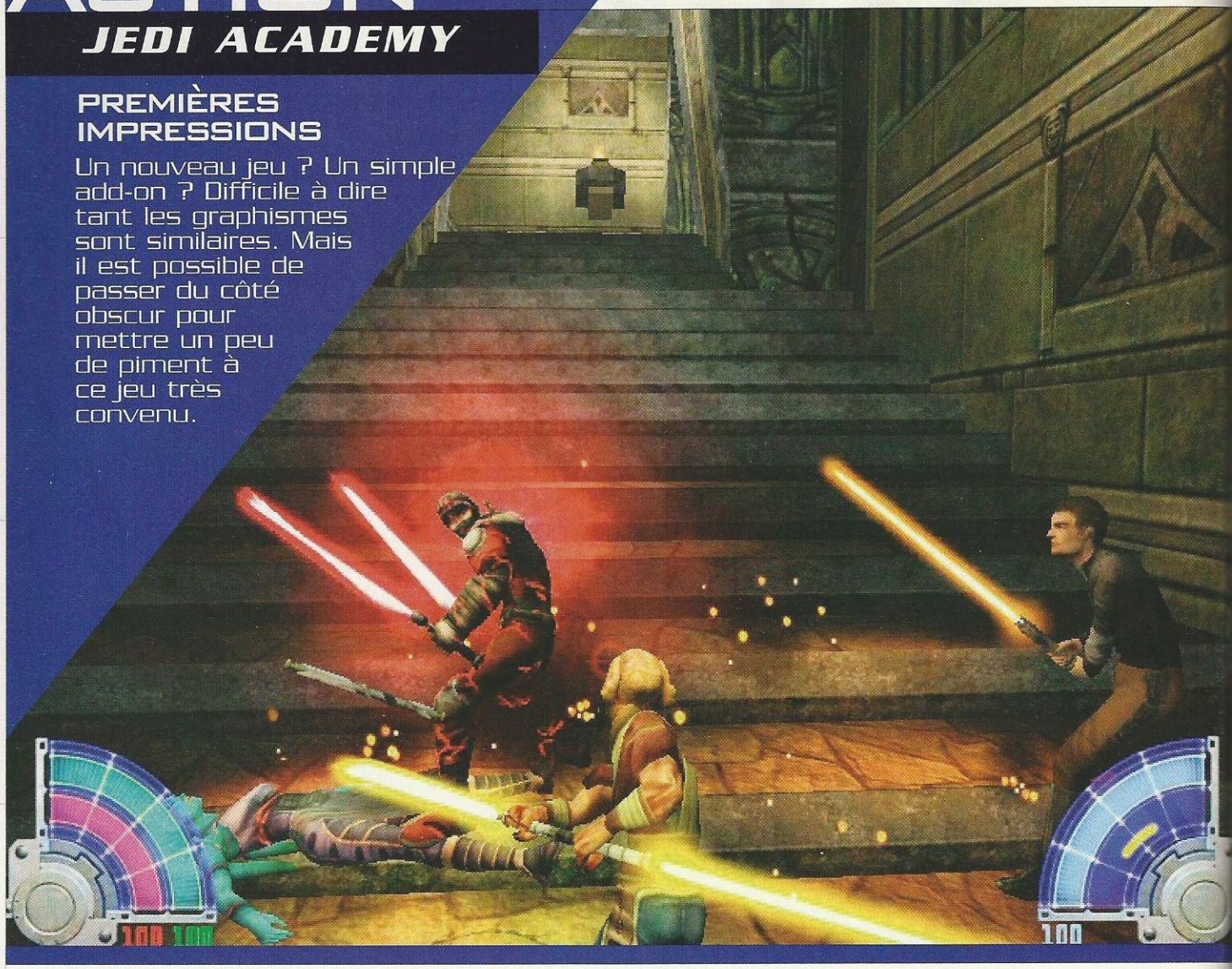
Léo de Urlevan

EDITEUR : Eidos
DEVELOPPEUR : Pyro Studios
GENRE : Stratégie
SORTIE : septembre 2003
SITE INTERNET : www.eidos.co.uk

ACTION
JEDI ACADEMY

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Un nouveau jeu ? Un simple add-on ? Difficile à dire tant les graphismes sont similaires. Mais il est possible de passer du côté obscur pour mettre un peu de piment à ce jeu très convenu.



Rapport de forces

JEDI ACADEMY SE VEUT LA SUITE DIRECTE DE JEDI OUTCAST. A TEL POINT QUE ÇA SENT UN PEU LE RÉCHAUFFÉ, MAIS DE TRÈS BONNES IDÉES FONT TOUT DE MÊME LEUR APPARITION.

Dix ans après la bataille d'Endor, ce qu'il reste de l'Empire donne toujours pas mal de fil à retordre aux anciens rebelles. Petite pierre supplémentaire à tout l'univers étendu (livres, jeux, dessins animés, comics...), ce titre nous propose de pénétrer au sein même de l'Académie des Jedi fondée par Luke Skywalker. En tant que simple Padawan, bien sûr !

C'était déjà un peu le cas de Kyle Katarn dans Outcast. Cependant, la formation est accélérée et les apprentis rentrent directement dans le vif du sujet. L'arrivée à l'école est d'ailleurs assez spectaculaire : le vaisseau des étudiants est victime d'un tir de canon et il s'écrase. Une vidéo nous fait tout de suite comprendre qu'il y a un traître dans l'établissement.

Un twi'lek rouge se faufile discrètement derrière des piliers. Mauvais présage... Luke himself vous explique ensuite que plusieurs messages proviennent de divers endroits de la galaxie. Vous devrez donc effectuer toutes les missions pour passer au niveau suivant. Mais avant de commencer, il vous faut choisir votre matériel et un nouveau sort. Et là, on est vraiment gâté car il y en a seize.

Les sorts sont répartis en trois catégories : obscurs, neutres ou clairs. Nul doute que si vous privilégiez la première catégorie, vous risquez de basculer à un moment ou à un autre. Par ailleurs, chaque pouvoir possède trois niveaux. Le Lightning (les éclairs que lance l'Empereur dans *Le Retour du Jedi*) en est le parfait exemple. A l'origine, il immobilise l'adversaire, puis le fait tomber et, à pleine puissance, le propulse littéralement.

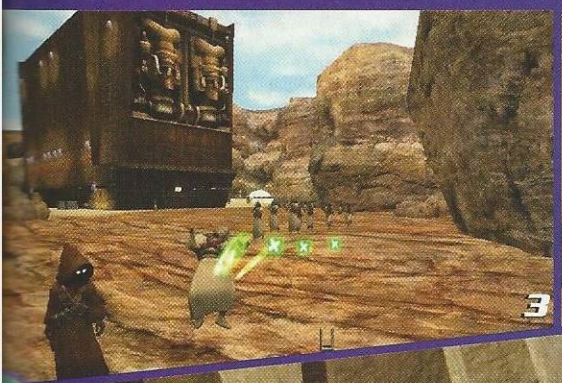
Très impressionnant ! Avouons-le, ce sort est notre petit chouchou du moment. Gen4 basculerait-il vers le côté obscur ? Les autres sorts de cette catégorie sont le Drain (capture des points de santé d'un ennemi), le Grip (célèbre étouffement de Vador) ou la Rage (état améliorant pas mal de choses mais obligeant à faire une pause après son utilisation).

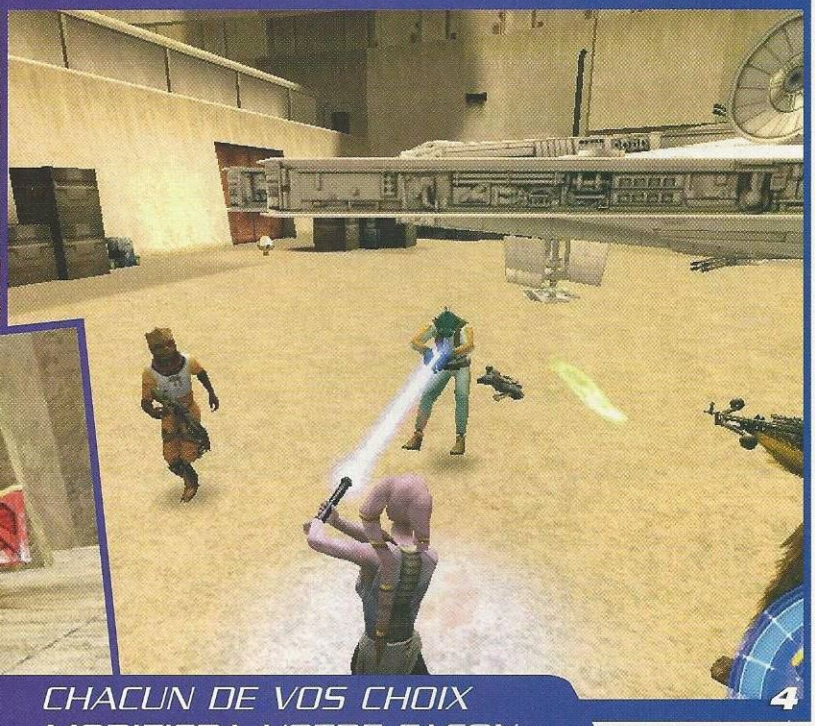
1 Combats fréquents. La recrudescence des Jedi dans la galaxie est énorme. La faute à Luke ?

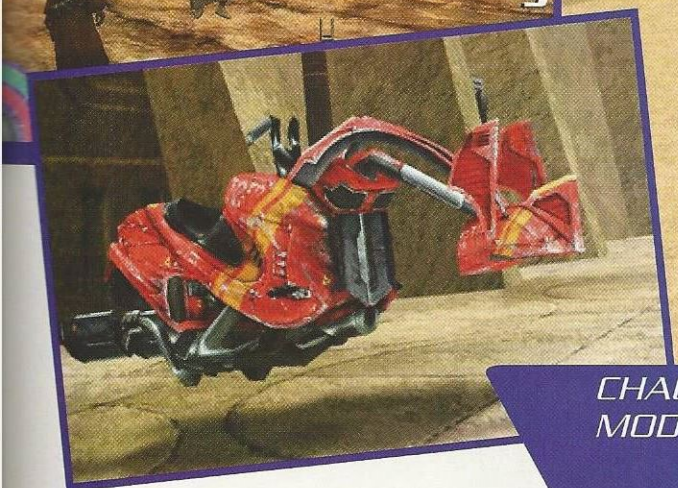
2 Opposition féroce. Les mouvements sont très nombreux. C'est beaucoup plus complet que dans Outcast.

3 Hommes des sables. Très peu d'entre eux sont équipés d'armes. On peut les descendre facilement. Par dizaines !

4 Salut poilu ! Chewie sera votre partenaire dans cette fusillade. Une aide précieuse.







CHACUN DE VOS CHOIX MODIFIERA VOTRE FAÇON DE JOUER !

Les sorts "clairs", eux, sont destinés aux soins en tout genre, alors que les "neutres" vous prédisposent au maniement du sabre et des autres objets. Et bien entendu, vos choix modifieront votre façon de jouer et de remplir vos objectifs. A ce propos, même si elles sont linéaires, vos missions sont très intéressantes : on découvre toujours des paysages très variés.

Quand vous devez récupérer un droïde vendu à des Jawas (ça ne vous rappelle rien ?), vous pourrez visiter un *sand-crawler*, célèbre vaisseau des marchands du désert. Et quand il s'agira de réparer votre vaisseau écrasé en plein désert, vous devrez vous emparer de pièces sur le sable en évitant de vous faire bouffer par les Sarlak traînant dans les parages.

Sans oublier ce train piégé par des terroristes ! Il faut désamorcer la bombe et, par la suite, stopper le véhicule. Evidemment, dans un train, on a vite fait de trouver son chemin. Et c'est un peu à l'image du jeu. Linéaire. Attention, nous n'avons pu jouer qu'à sept niveaux, mais telle est notre impression.

Maintenant, nous ne pouvons avoir que de très bonnes surprises. Les combats de sabre, par exemple, sont bien plus spectaculaires. Les images le prouvent. Combattre avec une de ces armes dans chaque main est envisageable, lutter contre un adversaire pareillement équipé, aussi. Et les doubles sabres à la Darth Maul sont de la partie.

L'amplitude des mouvements est d'ailleurs beaucoup plus large. Bref, bien que le moteur soit toujours celui de Quake 3, avec des modèles identiques, on se rapproche tout de même plus des films que dans Outcast. **Léo de Urlevan**

EDITEUR : Activision
DÉVELOPPEUR : LucasArts
GENRE : Action
SORTIE : septembre 2003
SITE INTERNET : www.lucasarts.com/products/jediacademy/

STRATEGIE

CONFLICT : DESERT STORM II

PREMIÈRES IMPRESSIONS

On a surtout affaire à une révision du premier. Plus de combats en ville, une IA ennemie bien conçue et toujours le même intérêt à contrôler quatre spécialistes des missions commandos impossibles. C'est du brutal !

Du sable dans les rangers

ON REPART DÉCONNER GAIEMENT DANS LE GOLFE AVEC LES COPAINS. SORTE DE REMAKE DES *BIDASSES EN FOLIE*. SAUF QU'ENTRE-TEMPS, MESSIEURS, IL S'EN EST PASSÉ DES CHOSES...

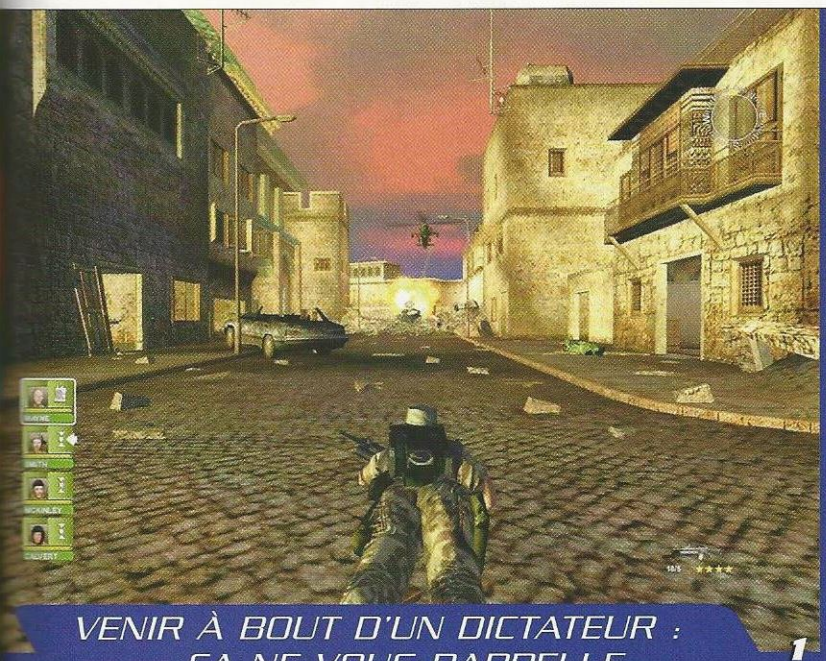
Commençons par l'essentiel : Conflict : Desert Storm II ne porte pas sur la récente guerre en Irak. Comme son prédécesseur, il s'inspire de la première. Ici, il s'agit donc d'une histoire fictive censée se dérouler après le premier conflit d'il y a 12 ans. Néanmoins, il y a encore deux mois, le jeu avait pour sous-titre Back To Bagdad...

On doit donc finir le boulot et prendre la capitale en incarnant au choix l'US Delta Force ou les SAS britanniques. Au final, le joueur retrouve les quatre fantastiques du premier : le chef, le sniper, le bourrin et l'expert en démolition. Jusque-là, pas de grandes nouveautés. A l'écran, les différences avec l'original ne sautent pas au nez non plus.

Pourtant, on s'aperçoit vite que les textures sont bien plus riches, que les animations sont moins saccadées et que le "bump mapping" a fait son apparition. Le level design a lui aussi progressé, avec des passages magnifiques dans les villes bombardées. Cependant, tout l'intérêt réside dans la vingtaine de missions proposées, toutes plus intéressantes les unes que les autres.

Principalement axé sur la guérilla urbaine, Bagdad oblige, vous dirigez individuellement ou par groupes les quatre experts pour venir à bout des embuscades des hommes du dictateur en place. Beaucoup moins faciles à abattre que dans le premier, ils sont désormais dotés d'une IA qui les empêche de foncer droit sur vous. Restons calme : vos hommes aussi ont progressé.

Un petit côté RPG permet à votre troupe d'acquérir de l'expérience individuelle. Il semble possible désormais d'habi-



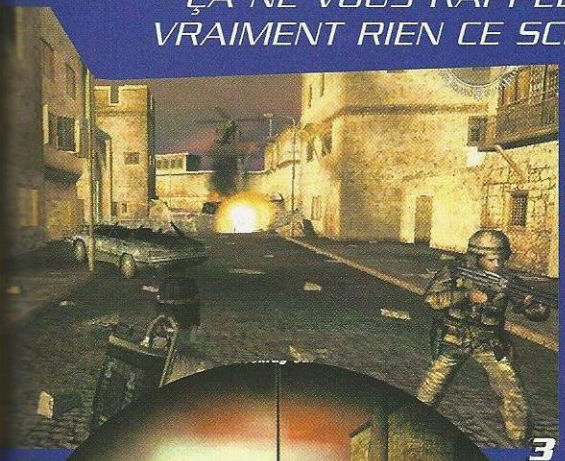
1 **Raid aérien.**
Dans ce cas de figure, une seule chose à faire, se planquer !

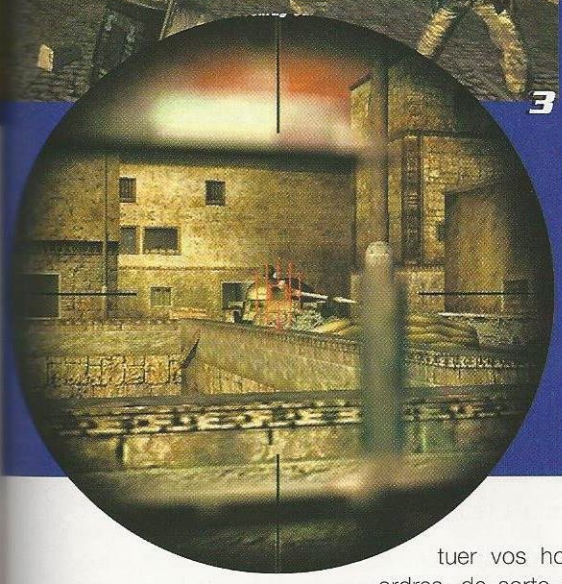
2 **Véhicules.**
L'organisation dans la jeep est prépondérante. On peut descendre pendant que les autres vous couvrent ou les envoyer faire une balade à pied.

3 **Finesse.**
Vos compagnons sont bien plus futés que naguère. L'expérience, ça aide !

4 **Guérilla.**
La plupart des missions se dérouleront au cœur de la ville mise à sac. Ça ne vous rappelle vraiment rien ?

VENIR À BOUT D'UN DICTATEUR : ÇA NE VOUS RAPPELLE VRAIMENT RIEN CE SCÉNAR' ?





tuer vos hommes à vos ordres, de sorte qu'ils arrêtent assez rapidement de faire des conneries une fois livrés à eux-mêmes. Des statistiques régulières et très précises vous donneront une idée de leurs niveaux de compétence.

Autre nouveauté, l'apparition des tanks comme véhicules. Tout un programme que d'aller zigouiller un tank aux Irakiens ! Il faut d'abord s'en approcher, tuer tout ce qui bouge aux alentours puis tirer délicatement sur les couillons qui passent leurs têtes hors du blindé. Reste à demander à monsieur bazooka de nous faire une démonstration de son art subtil pour avoir droit à une magnifique explosion.

Les amateurs seront donc ravis. Ils auront en plus un arsenal à la hauteur : grenades au phosphore, lunettes à vision nocturne, M16, un Heckler and Koch PSG1 (fusil de snipe), roquettes anti-tanks et anti-aériennes et j'en passe. Ah ! Pas d'armes à l'uranium visiblement…

Le jeu est prévu pour le mois prochain, il devrait être peaufiné à l'extrême et recevra sans doute un bon accueil. Dommage qu'il ne se démarque pas davantage du premier. Il y aura tout de même de quoi bien s'amuser au nez et à la moustache de Saddam.

Jérôme

EDITEUR : Eidos
DÉVELOPPEUR : Pivotal Games
GENRE : Action
SORTIE : octobre 2003
SITE INTERNET : www.pivotalgames.com

AVENTURE

SILENT HILL 3

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Une bombe pour tous les fans de Survival Horror. Graphiquement, "SH3" s'annonce prometteur, angoissant au niveau des bruitages, des musiques... Et, cerise sur le gâteau, il est doté d'une histoire riche et longue !

Heather au pays des merveilles

KONAMI REMET LE COUVERT AVEC LE TROISIÈME VOLET DE SA SÉRIE QUI FAIT PEUR : SILENT HILL. CET OPUS VA ENCORE PLUS LOIN... MALSAIN ET SADIQUE ! SEUL ENNUI : IMPOSSIBLE D'EN DÉCROCHER !

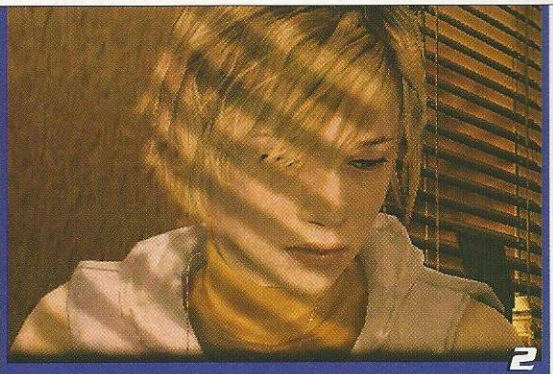
Série phare de Konami, issue de la gamme PlayStation du géant japonais, Silent Hill est une référence dans l'horreur. Petits bruits immondes incessants, effets visuels angoissants, histoire macabre, monstres répugnants... Tout y est ! Ce nouvel épisode commence par un cauchemar de l'héroïne, Heather. Rassurez-vous ! La suite du jeu sera bien pire que ce mauvais rêve.

Tout commence donc par un drôle de songe. Non, en fait, tout commence par une cinématique remarquable. Le jeu en est truffé et c'est un vrai bonheur de les admirer. Certaines frisent le photoréalisme, notamment lorsqu'un personnage est en gros plan. On jurerait voir *Final Fantasy*, le film. Celle qui lance l'histoire a, qui plus est, une bande son rock parfaite.

Mais revenons-en rêve ! Heather est dans une fête foraine peuplée de monstres et de trucs malsains, comme des peluches ensanglantées. Elle finit écrasée par un chariot sur des montagnes russes. Visuellement, le rouge prédomine tout au long du jeu, avec des nappes de brouillard, comme de la vapeur, mélangé à un effet sépia. L'aspect final est unique et ceux qui ont joué au deuxième opus savent de quoi il s'agit. Au premier coup d'œil, on note l'écart qui sépare cet épisode du précédent, techniquement parlant. Tant mieux, l'immersion n'en est que plus grande.

L'histoire emmène Heather dans de drôles d'endroits. Nous ne dévoilerons pas tout mais, entre deux hallucinations, la miss fera un détour par un centre commercial, une église, le

1



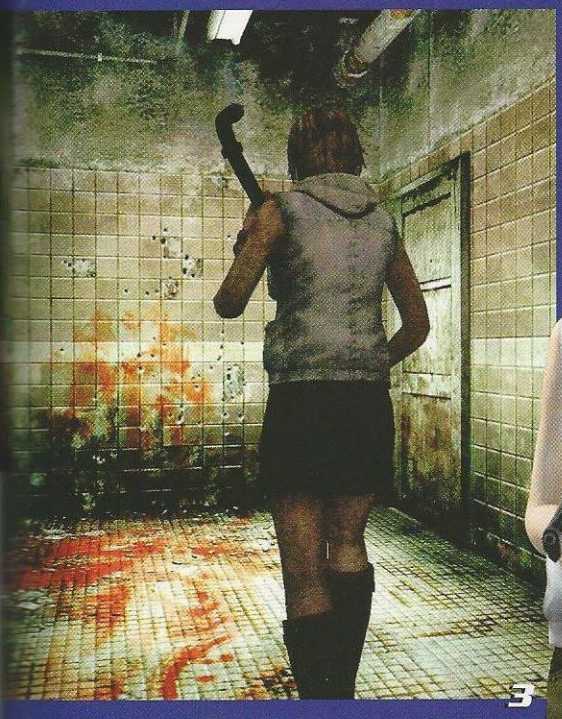
2

1 Alice.
Clin d'œil à une autre héroïne. Ou à une marque de piles non japonaises ?

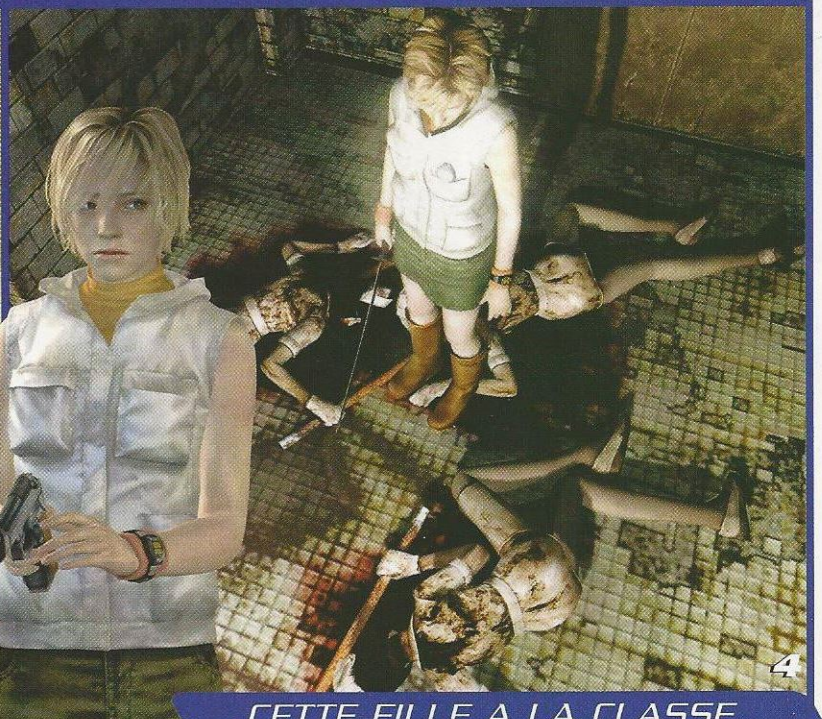
2 Somptueuses.
Les cinématiques sont à couper le souffle. Le photoréalisme des visages n'a rien à envier aux *blockbusters* ricains.

3 Angoissant.
Quel que soit l'endroit visité, vous ne serez jamais tranquille !

4 Hécatombe.
Sous ses airs de jolie jeune fille, notre héroïne cache une mitraillette, une épée, un poignard et un pistolet...



3



4

CETTE FILLE A LA CLASSE, MALGRÉ SON MINOIS TORTURÉ ET SON DOIGTÉ DE TUEUSE...

métro ou encore les égouts. De quoi varier les plaisirs ? Pas vraiment. La vie d'héroïne de jeu vidéo, ce n'est pas de la tarte. Si Lara jette l'éponge, Heather, elle, s'en sert pour nettoyer l'hémoglobine sur son passage. Ce titre propose plusieurs options comme la couleur du sang... mais surtout la quantité versée ! Car il en coulera des litres et des litres.

Pas une pièce sans un monstre. Cette aventure ne se limite pas à shooter, à ouvrir une porte et à recommencer. Mais votre dextérité sera tout de même sacrément mise à l'épreuve. Tout cela se règle, grâce aux trois niveaux de difficulté. Et ce, sur la difficulté inhérente aux ennemis et sur celle des énigmes. Certaines en effet sont retorses. On s'en sort quand même. Question originalité, on notera aussi différentes fins en fonction de la façon dont vous finissez le jeu. Comment les obtenir ? Mystère ! A vous de chercher, et de trouver bien sûr !

Vous l'aurez compris : ce jeu est une tuerie. Au sens propre ! Impossible d'en dire plus. Il s'agit en fait d'une expérience vidéoludique et nous préférons vous garder la primeur de la découverte. D'ici à octobre, pendant que Konami peaufine sa conversion, essayez de dormir ! Car une fois devant l'écran, vous ferez sans doute moins les malins. Bouh !

Jérôme

EDITEUR : Konami
DÉVELOPPEUR : Konami
GENRE : Aventure
SORTIE : octobre 2003
SITE INTERNET : www.konami.com

AVENTURE
THE BLACK MIRROR

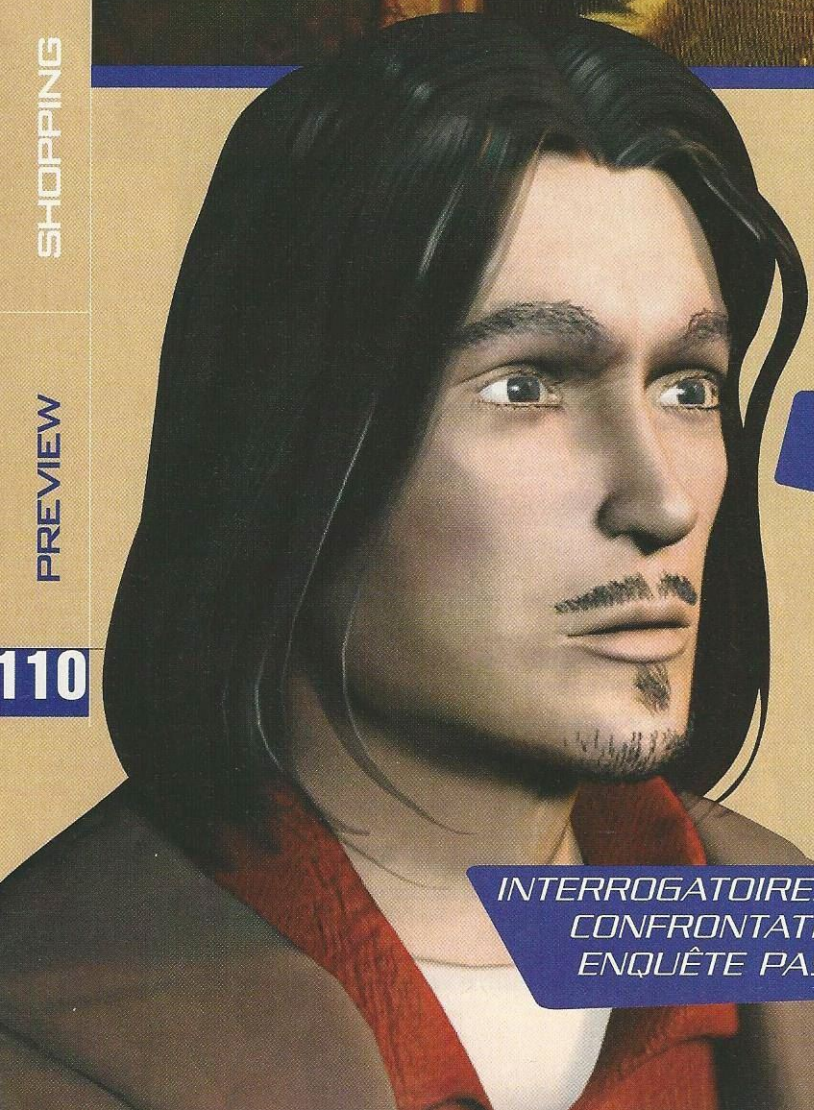
PREMIÈRES IMPRESSIONS

On retrouve tous les vieux mécanismes des jeux d'aventure. La durée de vie s'annonce correcte, et le scénario, lui, fantastique.

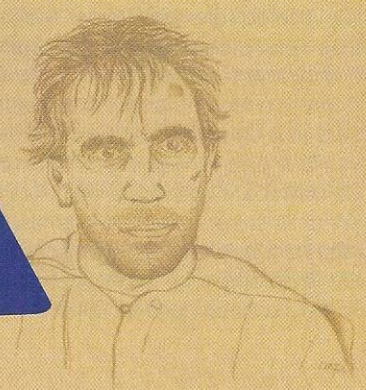
Retour aux sources

CETTE DÉCENNIE SERA PLEINE DE JEUX D'AVENTURES OU NE SERA PAS. ÇA SE CONFIRME AU FIL DES MOIS. APRÈS RUNAWAY, VOICI THE BLACK MIRROR !

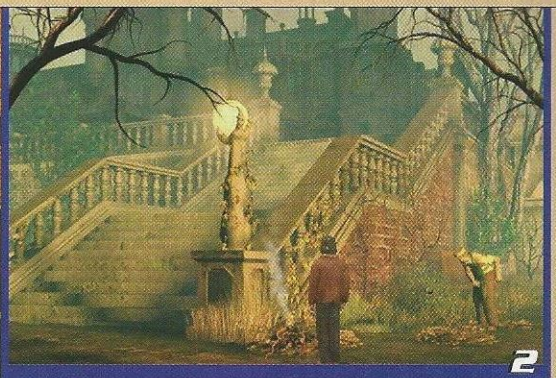
Il y a encore quelques années, les jeux d'aventure se décomposaient en plusieurs genres. Celui qui nous intéresse aujourd'hui, c'est l'enquête policière. Des titres devenus cultes sont restés gravés dans nos mémoires, comme le Manoir de Mortevielle, Maupiti Island, Meurtres à Venise et les deux Lost Files of Sherlock Holmes. Cette catégorie regroupe en fait ce qui peut se faire de mieux en la matière. Compte tenu de son scénario extrêmement bien ficelé, l'envie



Samuel Gordon.
Même s'il ressemble un peu à d'Artagnan, il n'arbore pas d'épée. Sa seule arme, en fait, c'est votre cerveau !



INTERROGATOIRES, FOUILLES, CONFRONTATIONS... UNE ENQUÊTE PASSIONNANTE !

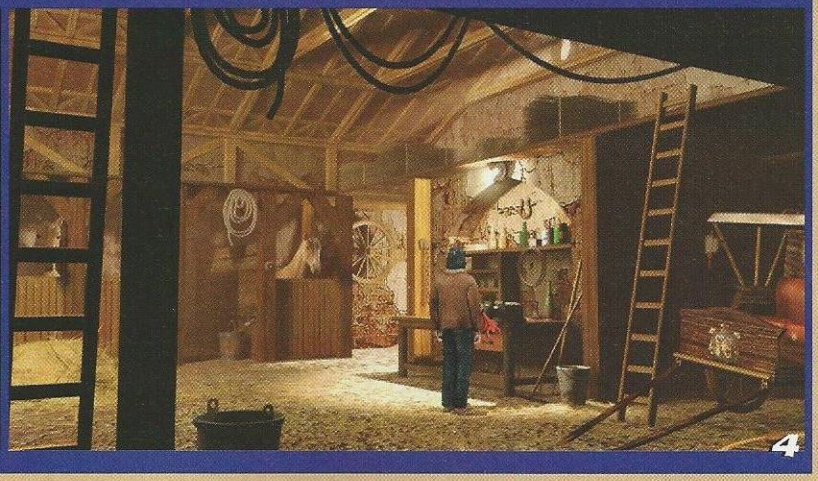


1 Le bureau du défunt. Dans ses papiers, le héros trouvera de nombreux détails troublants... et ne pouvant nourrir la thèse de l'accident.

2 Le jardin. Un endroit curieux, mais riche en indices.

3 Carte de la région. C'est très pratique, on peut se déplacer rapidement sans passer par une multitude d'écrans.

4 Monsieur Bricolage. Cet étau servira sans doute à quelque chose. Plus tard, peut-être ?



d'en voir la fin nous gagne. Histoire de découvrir qui est le coupable, et quel était son mobile, sa méthode...

The Black Mirror se rapproche des deux Sherlock Holmes : interrogatoire des témoins, fouille minutieuse de chaque pièce, confrontation des témoignages des différents protagonistes... Les héros n'ont cependant rien en commun. Samuel Gordon, le héros, est un jeune noble qui retrouve ses terres. Il ne comptait pas vraiment revenir un jour dans le château familial, mais le terrible accident qui a coûté la vie à son plus proche parent, l'y a contraint.

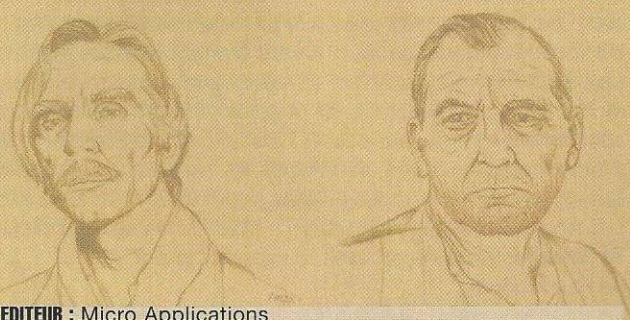
Très vite, il en arrive à la conclusion que son oncle n'a pas été victime d'un accident, mais bel et bien d'un assassinat. Pourtant, rien ne semble l'indiquer. Reste à trouver des preuves. Dès le début, on nage en plein *Mystère de la Chambre jaune*, avec une porte fermée de l'intérieur. A vous d'aider Gordon à mener à bien son enquête. Elle sera extrêmement dangereuse, pleine d'énigmes, jonchée d'autres cadavres et vous permettra de rencontrer des protagonistes ayant tous quelque chose à cacher.

Tout cela fait tout de même très "*revival*". On est en droit de se poser des questions sur la technique. Ben oui, c'est de la 2D. Et alors ? Les graphismes sont clairs, les décors, très jolis pour une si basse résolution (800x600), et on a même droit à quelques innovations pour un jeu d'aventure "à l'ancienne". Parler de révolution serait exagéré... Mais des bonnes idées, il y en a ! Plein, même...

La météo, qui n'a pas une grande importance il faut bien le dire, modifie l'environnement. En fait, s'il y a du vent, les feuilles des arbres seront plus nombreuses à tomber. Dans le même ordre d'idées, les endroits visités varieront en fonction de l'heure à laquelle vous y passerez. Des petits effets graphiques rendent l'univers toujours plus crédible : la pluie trouble la surface de l'étang, par exemple.

Rien de bien extraordinaire mais, au final, tous ces détails apportent une véritable ambiance techniquement impossible à atteindre il y a encore quelques années. Bref, on l'attend de pied ferme.

Léo de Urlevan



EDITEUR : Micro Applications
DÉVELOPPEUR : Future Games
GENRE : Aventure
SORTIE : octobre 2003
SITE : www.futuregames.cz/poselsmrti/hlavni-Eng.html

STRATÉGIE

HOMEWORLD 2

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Homeworld 2 est très semblable au premier. Ceux qui répugnent à faire 15 000 actions en même temps trouveront ce jeu inaccessible. Mais les auteurs ont tout de même pensé à eux.

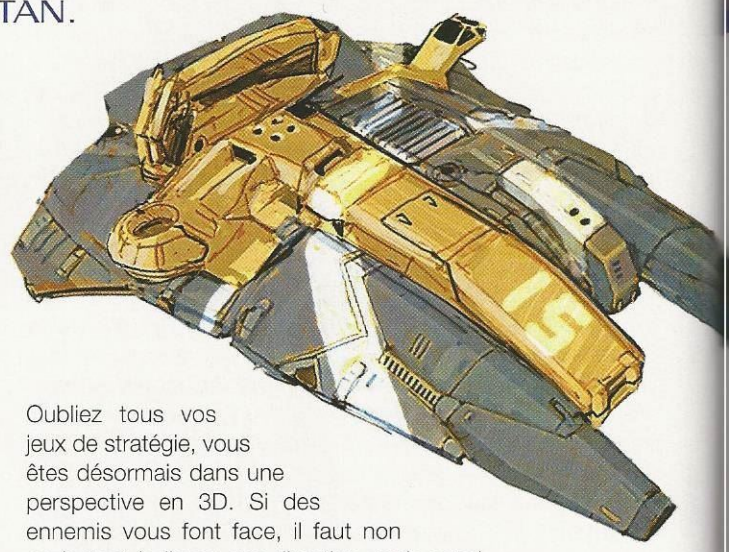
Les damnés de la Terre

LA SUITE D'UN DES JEUX DE STRATÉGIE LES PLUS NOVATEURS DE TOUS LES TEMPS EST EN ROUTE. LES HÉROS D'HIIGARA NE SONT PAS PRÊTS DE RETROUVER LE PACIFISME D'ANTAN.

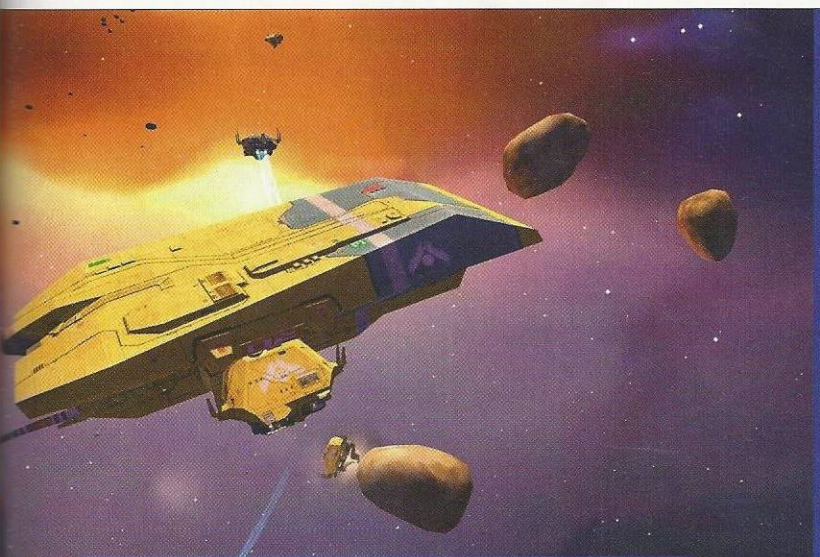
Le scénario de Homeworld, contrairement à la plupart des jeux de stratégie, ne peut se résumer en un haïku. Essayons toutefois d'être brefs. Une planète "pacifiste" est attaquée par des extraterrestres. Les morts se comptent par milliards, et ceux qui ont été déportés au fin fond de la galaxie, aussi. Quelques milliers d'années passent, et les descendants de ces victimes sont à nouveau pris pour cible. Mais cette fois, pas question pour eux de rester les bras ballants.

Un formidable vaisseau, pouvant transporter des millions de personnes, est construit. Ils fuient à travers les galaxies, rencontrant par hasard des peuples anciens connaissant absolument tout de leur passé. Nos SPF (Sans Planète Fixe) s'interrogent alors sur leurs origines. Ils connaissent les grandes lignes de leur tragédie, mais n'ont pas la totalité des éléments. Petit à petit, le mystère s'éclaircit. Il s'agit d'anciens Terriens, comme on pouvait d'ailleurs l'apprendre à la fin de Homeworld.

Le vaisseau mère reprend du service. Les exilés d'Hiigara (donc de la Terre) décident de rentrer chez eux. Mais la route est longue et infestée d'extraterrestres. Enfin, la route, c'est une façon de parler, puisque nous sommes dans l'espace.



Oubliez tous vos jeux de stratégie, vous êtes désormais dans une perspective en 3D. Si des ennemis vous font face, il faut non seulement indiquer une direction, mais aussi définir la hauteur. Cela peut sembler assez rebutant, mais il suffit de prendre le coup ! L'utilisation de la souris et du clavier est obligatoire. Pourtant, avant d'être un jeu mêlant "action" et "stratégie", Homeworld est surtout orienté "ges-



SI L'HISTOIRE EST AUSSI BONNE QUE CELLE DU PREMIER, NOUS SERONS NOMBREUX À VOULOIR SAUVER LE MONDE !

1 Comme avant. Des barges assistent les "moissonneuses" pour éviter de faire des allers-retours.

2 Complexe ? Après le tutorial, tout devient quand même beaucoup plus simple.

3 De jolies traînées. Et là, il n'y a pas énormément de vaisseaux. Imaginez en plein embouteillage !

tion". L'espace regorge de minéraux indispensables au fonctionnement du vaisseau mère. Mieux vaut envoyer des petits appareils pour les récolter. Dans la mesure où vous êtes attaqués assez vite, il vous faudra également des appareils, des chasseurs ou des bombardiers pour constituer une véritable flotte.

A mesure que l'opposition augmentera au fil des missions, des corvettes et des destroyers s'imposeront. L'outil de recherche permet toujours de trouver des améliorations capitales, aussi bien en ce qui concerne la variété de la flotte que les fonctions des vaisseaux. Si tout se passe comme dans le premier (on n'a pas encore vu la fin, ce n'est qu'une preview !), le vaisseau mère devrait être équipé d'un monstrueux canon ne faisant qu'une bouchée d'un appareil ennemi de la même taille.

Au final, pas de différences notables, si ce n'est la beauté des graphismes. Et pourtant, ça reste l'espace. En gros, un fond noir, avec quelques petites lumières. Et quand même de très jolies planètes et galaxies. Les vaisseaux ont toutefois pris un bon coup de peinture. Beaucoup plus de facettes, et des traînées lumineuses magnifiques. Certes, on voit cela dans bon nombre de jeux, mais quand des centaines de vaisseaux s'affrontent, ça a vraiment de la gueule. Il n'y en avait pas autant dans le premier opus. Les plus râleurs d'entre vous objecteront qu'ils ne s'en sortiront pas, s'il y a en plus une partie gestion en simultané. Pas sûr.

Pour le moment, l'amélioration du gameplay est de taille. Il y a la liste de toute votre flotte qui peut apparaître. D'un simple clic, on peut la sélectionner sans passer par la case vue générale. Quant à savoir pourquoi ils n'y ont pas pensé dès le début, cela reste un mystère. Ça risque de rendre le jeu accessible à tout le monde. Et si de surcroît, l'histoire est aussi bonne que dans le premier opus, nous serons une fois encore très nombreux à vouloir sauver ce qu'il reste d'humanité.

Léo de Urlevan

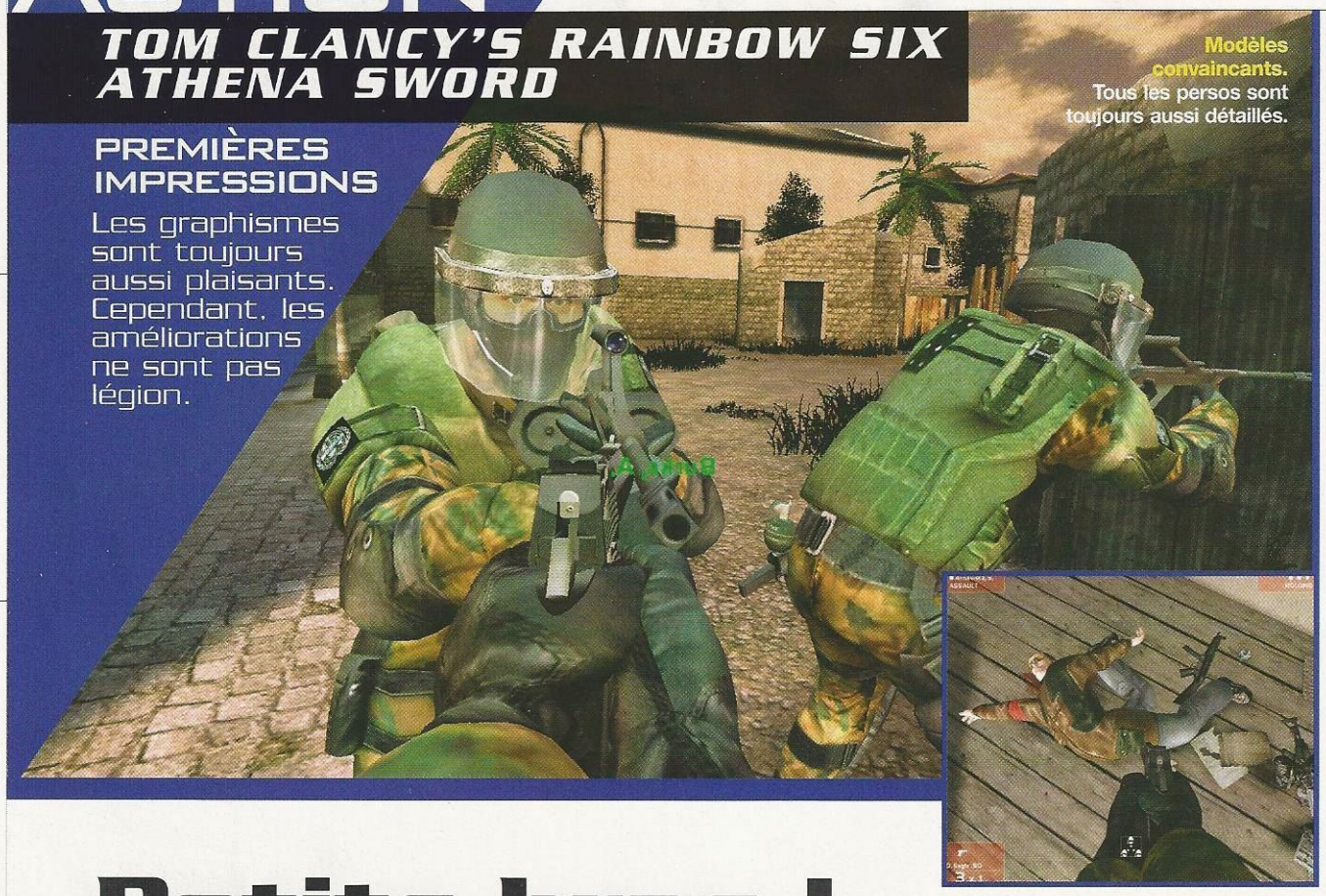
EDITEUR : Vivendi
DÉVELOPPEUR : Relic Entertainment
GENRE : Stratégie
SORTIE : septembre 2003
SITE INTERNET : http://homeworld2.sierra.com/overview.php

ACTION

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX ATHENA SWORD

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Les graphismes sont toujours aussi plaisants. Cependant, les améliorations ne sont pas légion.



Modèles convaincants. Tous les persos sont toujours aussi détaillés.

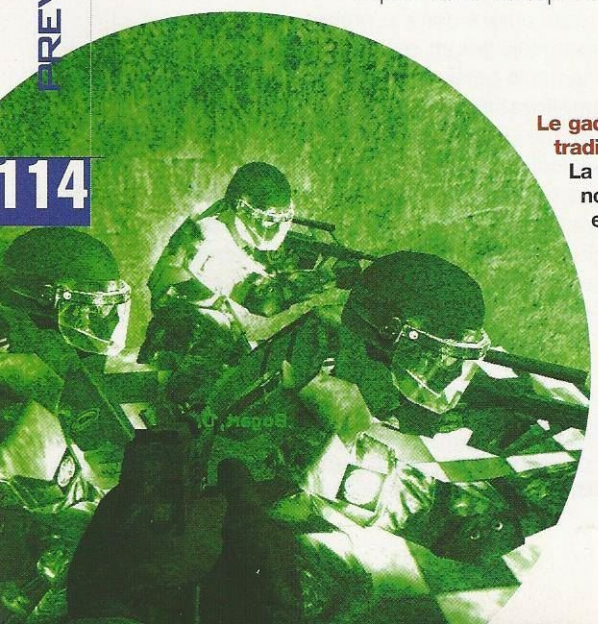
Tout en souplesse. L'impact a dû être violent.

Petits bras !

VOICI LE PREMIER ADD-ON DE RAVEN SHIELD. C'EST AVEC UN GRAND PLAISIR QUE L'ON REPREND DU SERVICE DANS CETTE ESCOUADE.

Sortir un add-on moins de six mois après la mise en vente du jeu original peut signifier deux choses. Soit les auteurs n'ont pas pu mettre tout ce qu'ils désiraient dans la version de base, ne voulant pas graver un autre CD. Soit ils ont cedé à la tentation de sortir un add-on sans fournir le moindre effort.

Athena Sword n'est pas mauvais, loin de là ! Mais les améliorations sont inexistantes, et l'ensemble des simples ajouts, plus que léger. En fait, tout se résume à cinq petits chiffres : une campagne de huit missions, huit niveaux en Multi, trois missions en Solo, cinq modes de jeu en réseau et pas moins de sept nouvelles armes.



Le gadget traditionnel. La vision nocturne est très réaliste, mais ce n'est pas vraiment une nouveauté.

Certes, ça fait un peu "cheap" pour une référence comme Raven Shield. Mais bon, les fans y trouveront certainement leur compte. L'action se déroule autour du bassin méditerranéen, en 2007. Les côtes italienne, croate et grecque (très bien conçues, même si on reste sur sa faim) sont devenues le bastion des terroristes. Par ailleurs, la durée de vie de ce jeu est allongée par cinq nouveaux modes, assez originaux si on fait abstraction des produits concurrents.

Dans "Kamikaze", une équipe protège un démineur, l'autre doit le tuer ou faire exploser la bombe. Dans le même esprit, "Bomb" obligera les forces de l'ordre à désamorcer des charges et les autres à les faire exploser. "*Capture the Enemy*" est explicite : il faut mettre la racaille en prison. Quant à "*Hostage*", dont le nom est tout aussi clair, c'est un véritable hommage à Counter-Strike. Reste "*Scattered Hunt Advanced*", où l'action consiste à éliminer la majorité des opposants, qu'ils soient humains ou dirigés par l'ordinateur.

Chaque mode de jeu est, bien entendu, un travail d'équipe. C'est sans doute le plus attractif d'Athena Sword. Evidemment, nous attendons de voir le produit fini. Mais d'ores et déjà, on aurait préféré deux ou trois campagnes avec deux fois plus de missions. Parce que, si c'est pour sortir un deuxième add-on dans six mois...

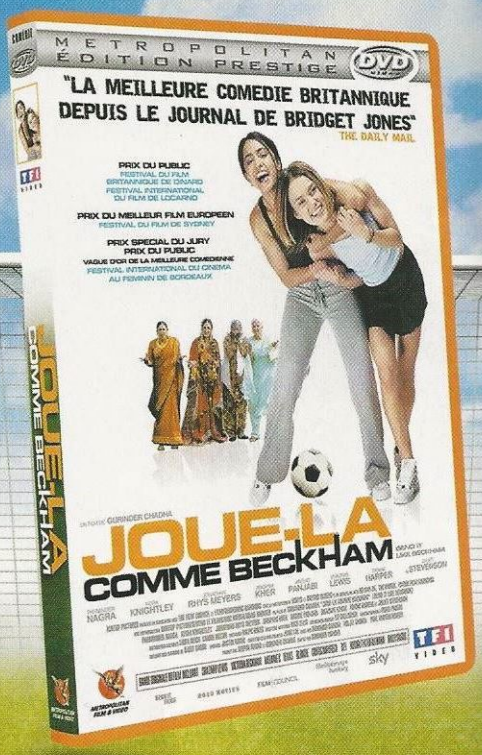
Léo de Urlevan

ÉDITEUR : Ubi Soft
DÉVELOPPEUR : Red Storm
GENRE : action
SORTIE : octobre 2003
SITE INTERNET : www.raven-shield.com/athenasword.php

RYTHMÉ, ÉPICÉ ET DANS LE VENT ! CHAUSSEZ VOS CRAMPONS !

★★★ STUDIO

★★★ PREMIERE



DVD ÉDITION PRESTIGE

LE FILM

- En version française DOLBY DIGITAL 5.1
- En version originale sous-titrée DOLBY DIGITAL 5.1

LES SUPPLÉMENTS

- Le commentaire audio
- Les coulisses du tournage
- Les scènes coupées
- L'interview exclusive de Corinne Diacre, la capitaine de l'équipe de France de Football
- "Qui veut cuisiner le Aloo Gobi ?" : la préparation de la recette par la réalisatrice
- La fiche-cuisine du Aloo Gobi à imprimer
- Le vidéo-clip "Hot Hot Hot" réalisé avec l'équipe du film et David & Victoria Beckham
- La bande-annonce du film
- Lien internet

JOUE-LA COMMEBECKHAM

DISPONIBLE LE 4 SEPTEMBRE EN VHS ET DVD VIDEO

METROPOLITAN FILM & VIDEO · TF1 VIDEO · mcm · mcinema.com · TISCALI · DS MAGAZINE · Europe 2

JEU DE RÔLE

KNIGHT SHIFT

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Rien de novateur, c'est évident. Mais on prend rapidement plaisir à jouer. Simple et efficace.

En zoomant... La ressemblance avec Warcraft est encore plus frappante.

Bouillon de genres

REVENONS AUX SOURCES AVEC UN TITRE ORIENTÉ ACTION ET MÂTINÉ DE JEU DE RÔLE. ÇA VOUS TENTE ?

Le scénario de départ se révèle d'une pauvreté exceptionnelle. Le prince John, qui semble sortir tout droit d'un conte de fées, est envoyé dans une dimension "parallèle" peuplée de monstrueuses créatures. Et bien entendu, il est là pour remettre de l'ordre dans ces contrées mystérieuses. Cela dit, le mode Campagne permet de feuilleter un scénario plus étoffé que l'histoire de base... Même si l'ensemble s'avère assez inintéressant.

La première mission – qui fait office de "Tutorial", en fait – permet de se familiariser avec l'environnement : la téléportation, les souterrains, la gestion de l'expérience, la récupération de matériel... Ceux qui ont joué à Diablo 2 ne seront pas dépaysés, car les similitudes entre ces titres sont très nombreuses. Et les mécanismes, tout aussi simples. Rien de bien folichon ni de très original, mais (on ne sait pas trop pourquoi) on y passe des heures.

Ce titre se révèle aussi addictif qu'un MMORPG (jeu de rôle massivement multijoueurs en ligne). D'ailleurs, à bien y regarder, on n'en est pas très loin... Dans Knight Shift, vous ne mourrez pas de façon "irréversible", mais vous réapparaîtrez toujours au même endroit, délesté d'une partie de votre équipement et de votre expérience (ça vous apprendra à mourir !). Bref, comme vous pouvez le remarquer : ce jeu part un peu dans tous les sens.

Même si dans cette mixture de genres, le goût du RPG est très relevé. Là, point d'histoire, juste des missions à prendre au coup par coup, et combattre, combattre et combattre encore. Très vite, vous gagnez de l'expérience. Et là, les choses changent. Dans ce genre de jeux, on va toujours siffler plus loin sur la colline pour combattre des monstres plus puissants.

Ici, quand vous en tuez un, il réapparaît un peu plus tard... mais beaucoup plus puissant et en phase avec votre niveau. Il n'y a donc aucune situation de blocage. Parfois les combats sont un peu difficiles, mais ce n'est pas si handicapant dans la mesure où vous gagnez rapidement de nouveaux points d'aptitudes.

Dernière partie : le RTS (Stratégie en temps réel) ! Oui, vous avez bien lu. D'ailleurs, les graphismes ressemblent à Warcraft III, le modèle du genre. Décidément, Blizzard est une source d'inspiration inépuisable pour les développeurs. Bon, ce n'est pas la partie la plus aboutie, mais elle vous amusera cinq minutes. Avant de retourner combattre dans la partie RPG pendant des heures.

Léo de Urlevan

ÉDITEUR : Arxel Tribe
DÉVELOPPEUR : Reality Pump
GENRE : Jeu de rôle
SORTIE : fin septembre 2003
SITE INTERNET : www.knightshift.com/eng/index_eng.htm

www.novalogic.com

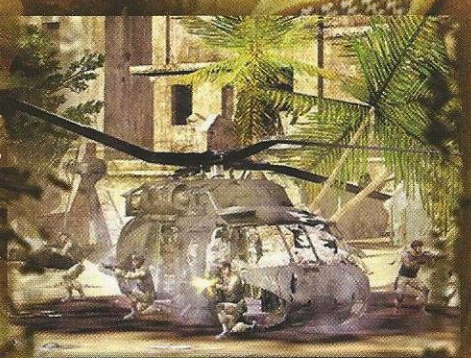
1993_SOMALIE

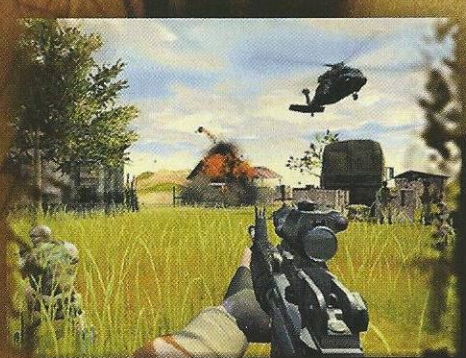
LE PAYS EST PLONGÉ
EN PLEINE GUERRE CIVILE

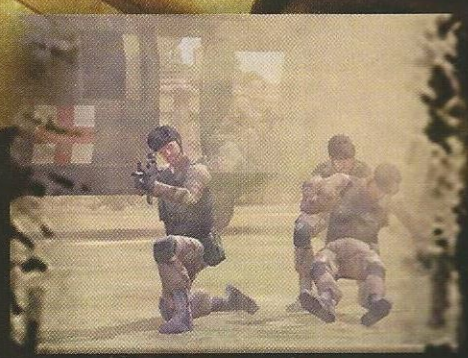
UN SEUL OBJECTIF :
LES ARRACHER À L'ENFER

DELTA FORCE

BLACK HAWK DOWN







REZOCITY www.rezocity.net

The way it's meant to be played NVIDIA

NovaWorld

PC CD-ROM

Ubi Soft

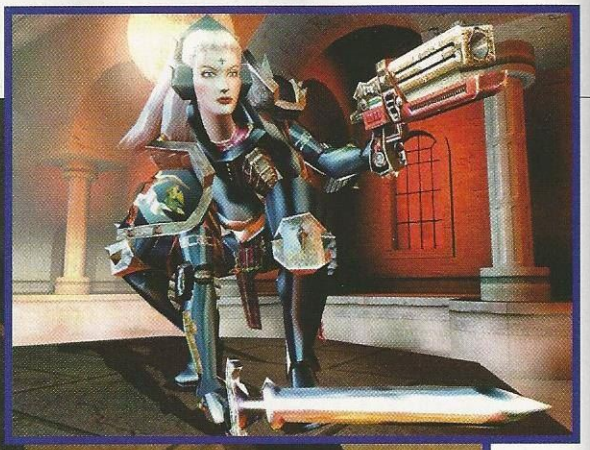
NOVALOGIC

© 2003 NovaLogic, Inc. NovaLogic le logo NovaLogic, NovaWorld, Delta Force et le logo Delta Force sont des marques déposées. Black Hawk Down et le logo NovaWorld sont des marques de NovaLogic, Inc. Toutes les autres marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

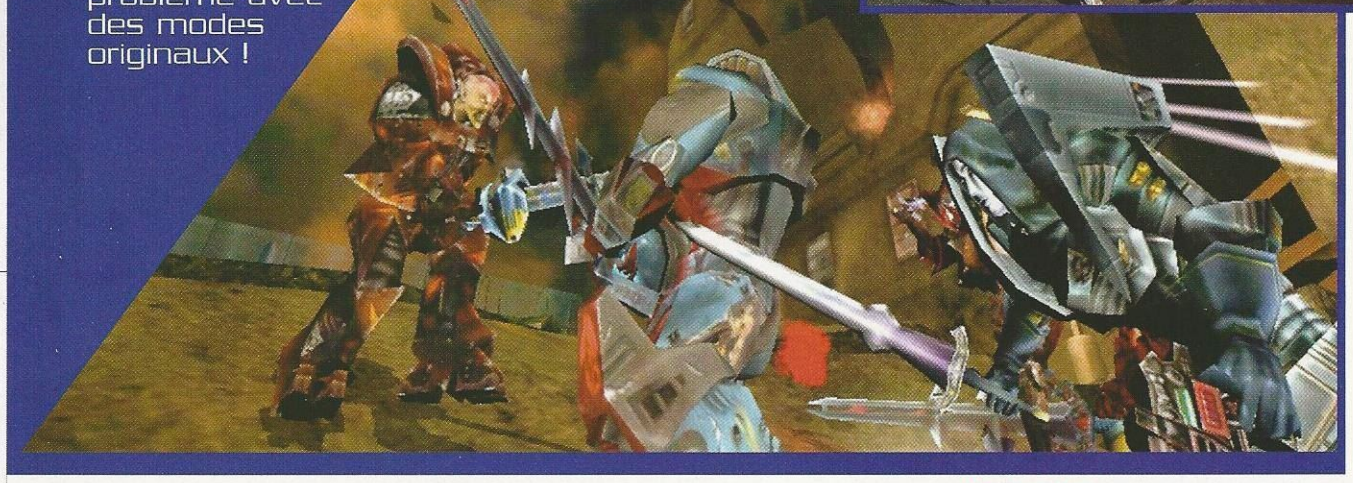
ACTION APOCALYPTICA

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Le Solo est faiblard, mais un bon réglage peut le sauver d'ici la sortie. Mais pour le Multi, pas de problème avec des modes originaux !



Merveilles. Les textures du jeu, comme la modélisation des personnages, est renversante !



Profanation. La plupart des combats se déroulent dans des lieux saints, conquis par les hordes de Néo-Satan.

Le jeu vidéo selon saint Jean

EN VOYANT LA TÊTE DU *LEAD DESIGNER*, ON L'A COMPRIS. CE JEU N'EST PAS UN ADD-ON DE *MARTINE FAIT DU PÉDALO*...

A Birmingham se terre une petite bande de frappés qui ont persuadé Konami d'éditer leur premier jeu, Apocalyptica. Ce sera d'ailleurs le premier développement de la firme japonaise sur PC. La fin du monde a eu lieu, Dieu a expédié les siens vers des colonies spatiales pendant que Satan foutait le Bronx sur ce qui restait de la Terre.

Il se prend les pieds dans le fils de sa PS2 et meurt. Plus tard, dans l'espace, les survivants passent le temps en lisant *Gen4* et la guerre éclate. *"Si, c'est Jérôme qui écrit le mieux !"* Un autre empoigne son fusil à pompe. *"Non, c'est Léo"*. On recommence depuis le début, Neo-Satan apparaît, on clone des saints et c'est la guerre sur Jérusalem V. Alors, cette histoire, barrée, n'est-ce pas ?

Résultat : une guerre entre démons et saints, répartis chacun en quatre races, chacune ayant ses propres armes et des capacités qui lui sont propres. On notera le *"bible basher"*, une arme dont l'énergie réside dans une Bible et qui lance des lasers ayant la forme d'avion en papier pliés dans une page de la Bible. Du bonheur !

L'action est répartie en trois catégories. *Beat'en'up*, avec notamment des combos d'armes blanches en cliquant et double-cliquant, du shoot avec les armes à feu et lasers dont tout le monde dispose... Et pour finir, de la stratégie. Mais ça ne se voit pas vraiment.

A l'écran, c'est magnifique. Le moteur du jeu a été fait maison et, pour une première réalisation, le résultat est impressionnant. Le design des personnages n'est pas en reste, et l'utilisation de l'art religieux se révèle être un excellent choix. Il faut voir sœur Benedictus "blaster" des Incubus/Succubus avec son fusil qui lance de la vapeur d'eau bénite !

En Solo, le jeu se déroule sur une vingtaine de niveaux. A vous de bien choisir le personnage à incarner en fonction des besoins de l'endroit. Rapidité, puissance de feu et résistance sont autant de paramètres à prendre en compte. Le mode Multi, lui, propose des modes fun comme celui où l'on doit relier des bases pour les mettre à nos couleurs, tout en piquant celles des autres. A grands coups de Martyr Gun, qui lance des crânes de martyrs ! J-O-U-I-S-S-I-F !

Jérôme

ÉDITEUR : Konami
DÉVELOPPEUR : Extreme FX
GENRE : Action
SORTIE : fin septembre 2003
SITE INTERNET : www.apocalyptica.net

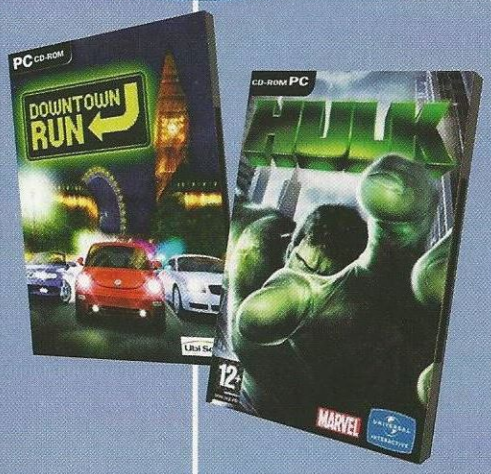
ABONNEMENT

CHOISISSEZ VOTRE FORMULE

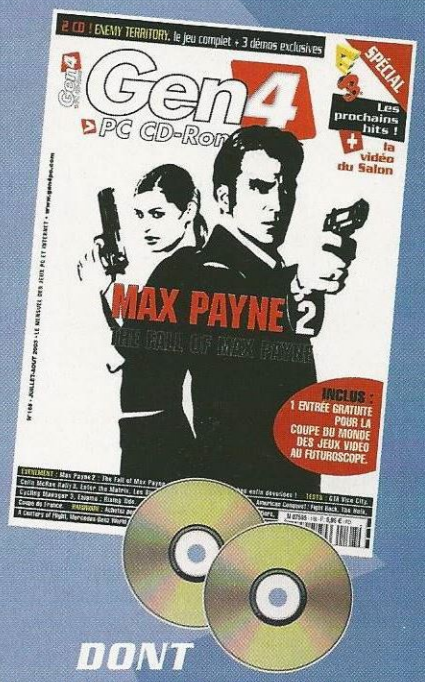
1 AN

11 NUMÉROS

1 JEU AU CHOIX *



61 €



DONT 2 CD-ROM CHAQUE MOIS

1 DVD AU CHOIX *

49 €

* dans la limites des stocks disponibles/Offre réservée uniquement à la France Métropolitaine

REMPLISSEZ VITE CE COUPON

BULLETIN D'ABONNEMENT

Gen4 PC CD-Rom

❒ Je m'abonne pour 1 an soit 11 nos + **DVD** à 49 € (Offre réservée à la France Métropolitaine)
Cocher votre choix : ❒ DVD : Austin Powers ❒ DVD : American Psycho

❒ Je m'abonne pour 1 an soit 11 nos + **JEU** à 61 € (Offre réservée à la France Métropolitaine)
Cocher votre choix : ❒ JEU : Downtown Run ❒ JEU : Hulk

GEN4 PC 169
1 AN-(2)JEUX-(2)DVD

Merci de renvoyer ce coupon d'abonnement complété à :

Service abonnement
Imm. LES MONTALETS
2, Rue de Paris
92190 MEUDON
Tél. : 01 46 90 20 00
Fax : 01 46 90 20 44

Offre valable dans la limite des stocks disponibles.

Adresse de réception du magazine

Nom : _____ **Prénom :** _____
Adresse : _____
Code Postal : |_|_|_|_|_| **Ville :** _____
Pays : _____ **Tél :** _____
E-mail : _____

Ci-joint mon règlement : ❒ Chèque à l'ordre de Gen4 Publications

Date et signature (obligatoire) : _____

Les données de ce bulletin étant traitées informatiquement, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification.
Vous pouvez également vous opposer à leur cession ultérieure en nous le précisant par écrit (conformément à la loi Informatique et Libertés du 06/01/78).

PETITES ANNONCES

JEUX COMBAT/ACTION/AVENTURE

Anachronox
Support : PC – **Editeur :** Eidos – **Sortie :** 29/06/2001
Meilleur prix : 4,69 euros.
http://www.priceminister.com/offer/buy/927503/AD000

Army Men Air Tactics
Support : PC – **Editeur :** Infogrames – **Sortie :** 28/04/2000
Meilleur prix : 3,49 euros.
http://www.priceminister.com/offer/buy/929650/AD000

Dracula 2
Support : PC – **Editeur :** Hachette – **Sortie :** 15/10/2000
Meilleur prix : 6,50 euros.
http://www.priceminister.com/offer/buy/928323/AD000

Coffret Collector :
Star Wars : Galactic Battlegrounds + add-on
Support : PC – **Editeur :** Lucasarts – **Sortie :** 01/12/2002
Meilleur prix : 22,89 euros.
http://www.priceminister.com/offer/buy/1339280/AD000

Commandos : Derrière Les Lignes Ennemies
+ Le Sens du Devoir (2 en 1)
Support : PC – **Editeur :** Eidos – **Sortie :** 01/01/2000
Meilleur prix : 4,59 euros.
http://www.priceminister.com/offer/buy/1069437/AD000

Hitman, Tueur à Gage
Support : PC – **Editeur :** Eidos – **Sortie :** 01/12/2000
Meilleur prix : 8,90 euros.
http://www.priceminister.com/offer/buy/927510/AD060

SPORT

Tony Hawk's Pro Skater 3
Support : PC – **Editeur :** Activision – **Sortie :** 10/05/2002
Meilleur prix : 16.90 euros.
http://www.priceminister.com/offer/buy/1018695/AD000

LUDO-EDUCATIF

Adibou présente la cuisine
Support : PC – **Editeur :** Coktel – **Sortie :** 01/01/2002
Meilleur prix : 13,00 euros.
http://www.priceminister.com/offer/buy/1329855/AD000

France, découvrez un pays
Support : PC – **Editeur :** Emme – **Sortie :** NC
Meilleur prix : 7,55 euros.
http://www.priceminister.com/offer/buy/928740/AD000

Tom et Lisa : coffret Vie Quotidienne
Support : PC – **Editeur :** Hachette – **Sortie :** 01/11/2000
Meilleur prix : 3,99 euros.
http://www.priceminister.com/offer/buy/928313/AD000

PRICEMINISTER.COM 50%
ACHETEZ ET VENDEZ À MOITIÉ PRIX.

PRATIQUE

Artist Aquarelle
Support : PC – **Editeur :** Guillemot – **Sortie :** 14/12/1999
Meilleur prix : 6,50 euros.
http://www.priceminister.com/offer/buy/929512/AD000

Pro DJ deluxe
Support : PC – **Editeur :** Tlc Edusoft – **Sortie :** 01/01/2001
Meilleur prix : 7.99 euros.
http://www.priceminister.com/offer/buy/983042/AD000

Super BDthèque
Support : PC – **Editeur :** Anuman – **Sortie :** NC
Meilleur prix : 7,49 euros.
http://www.priceminister.com/offer/buy/1170536/AD000

Astro millenium
Support : PC – **Editeur :** Mattel – **Sortie :** 28/08/2000
Meilleur prix : 1,89 euros.
http://www.priceminister.com/offer/buy/927287/AD060

Elle : Guide de la Beauté
Support : PC – **Editeur :** Hachette – **Sortie :** 31/07/2000
Meilleur prix : 1.90 euros.
http://www.priceminister.com/offer/buy/928397/AD060

Généalogie
Support : PC – **Editeur :** Anuman – **Sortie :** NC
Meilleur prix : 7,50 euros
http://www.priceminister.com/offer/buy/1447088/AD000

Publiez vos petites annonces directement sur le Web !
Rendez-vous sur le site : www.gen4pc.com

MATÉRIEL

Clavier infrarouge BTC 5113 (sans fil)
Support : PC – **Meilleur prix :** 22,95 euros.
http://www.priceminister.com/offer/buy/1255186/PR035

Dual Analog Gamepad
Support : PC – **Meilleur prix :** 16,50 euros.
http://www.priceminister.com/offer/buy/1256139/PR035

USB Superbox 3
(pour connecter les manettes et le volant
de la Playstation sur PC)
Support : PC – **Meilleur prix :** 7.99 euros.
http://www.priceminister.com/offer/buy/1296884/PR035

Fusion Gamepad
Support : PC – **Meilleur prix :** 10,40 euros.
http://www.priceminister.com/offer/buy/1256308/PR035

Manette Sidewinder Gamepad
Support : PC – **Meilleur prix :** 12,00 euros.
http://www.priceminister.com/offer/buy/1063300/PR035

Smart joypad
Support : PC – **Meilleur prix :** 5,89 euros.
http://www.priceminister.com/offer/buy/1360818/AD000

OFFRE PARTICULIER JEUX PC

Runaway - A Road Adventure
Support : PC – **Editeur :** Focus – **Sortie :** 21/03/2003
A partir de 25,00 euros.
http://www.priceminister.com/offer/buy/1376469/PR080

GTA : Vice City
Support : PC – **Editeur :** Take 2 – **Sortie :** 16/05/2003
A partir de 30,00 euros.
http://www.priceminister.com/offer/buy/1441523/PR080

Cycling Manager 3 - Saison 2003-2004
Support : PC **Editeur :** Cyanide – **Sortie :** 20/06/2003
A partir de 32,50 euros.
http://www.priceminister.com/offer/buy/1474957/PR080

L'Entraîneur 4
Support : PC – **Editeur :** Eidos – **Sortie :** 25/04/2003
A partir de 30,00 euros.
http://www.priceminister.com/offer/buy/1411284/PR080

Les Sims Deluxe Edition
Support : PC – **Editeur :** EA Games – **Sortie :** 04/10/2002
A partir de 38,00 euros.
http://www.priceminister.com/offer/buy/1187748/PR080

Tom Clancy's Splinter Cell
Support : PC – **Editeur :** Ubi Soft – **Sortie :** 28/02/2003
A partir de 25,90 euros.
http://www.priceminister.com/offer/buy/1356314/PR080

Tomb Raider : L'Ange des Ténèbres
Support : PC – **Editeur :** Eidos – **Sortie :** 04/07/2003
A partir de 34,99 euros.
http://www.priceminister.com/offer/buy/1490753/PR080

Medal Of Honor : Débarquement Allié
Support : PC – **Editeur :** EA – **Sortie :** 22/02/2002
A partir de 23,00 euros.
http://www.priceminister.com/offer/buy/984290/PR080

Warcraft 3
Support : PC – **Editeur :** Blizzard – **Sortie :** 05/07/2002
A partir de 26,35 euros.
http://www.priceminister.com/offer/buy/1096287/PR080

Sim City 4
Support : PC – **Editeur :** Maxis – **Sortie :** 16/01/2003
A partir de 30,90 euros.
http://www.priceminister.com/offer/buy/1317896/PR080

OFFRE EXCEPTIONNELLE DE LANCEMENT : VOTRE ANNONCE GRATUITE

Gen4 PC - 2, rue de Paris - 92190 Meudon

Nom : ..... **Prénom :** .....
Adresse : .....
.....
Ville : .....
Code postal : ..... **Tél. :** .....
Êtes-vous abonné à Gen4 PC ? **Oui ❑** **Non ❑**

Les annonces de vente de logiciels ne doivent concerner que les originaux. Nous sélectionnons d'abord les propositions de vente de matériels. Dans tous les cas le prix de vente doit être indiqué.

Vente ❑ **Achat ❑** **Contact ❑**
Produit
Support
Prix
http

Ces pages sont réservées aux particuliers. Si votre annonce est de type commercial, contactez notre service publicité au 01 46 90 20 05.

Gen4 PC CD-Rom

PUBLICATION JUDICIAIRE

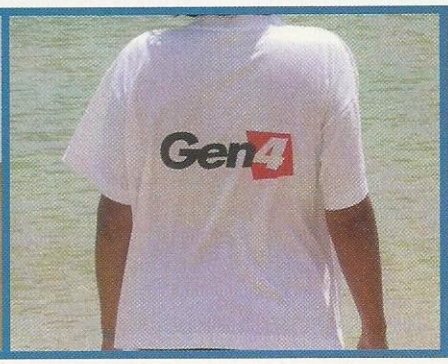
EXTRAIT DES MINUTES DU GREFFE DU TRIBUNAL DE GRANDE INSTANCE DE MEAUX

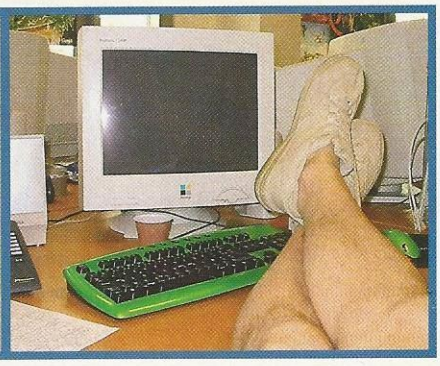
Par jugement CONTRADICTOIRE rendu le 26/02/2003. Le Tribunal de Grande Instance de MEAUX statuant en matière correctionnelle a condamné - Nom : **FOURNIER** - Prénom : **Mikael** Né le : 23/12/1983 Lieu de naissance : 60 SENLIS Filiation : de FOURNIER Pascal et de TINNDILLER Joelle - Domicile : 4 RUE DES ACACIAS 77230 MOUSSY LE NEUF - Profession Intérimaire. Pour REPRODUCTION OU DIFFUSION NON AUTORISEE DE PROGRAMME, VIDEOGRAMME OU PHONOGRAMME. Faits prévus par ART.L.335-4 AL.1, ART.L.212-3 AL.1, ART.L.213-1 AL.2, ART.L.215-1 AL.2, ART.L.216-1 C.PROPR.INT et réprimés par ART.L.335-4 AL.1, ART.L.335-5 AL.1, ART.L.335-6 C.PROPR.INT. Date et lieu des faits : courant 2002 à DAMMARTIN EN GEOLE. A la peine de : EMPRISONNEMENT DELICTUEL d'une durée de 2 mois avec sursis. Le Tribunal a en outre ordonné PUBLICATION DE LA DECISION dans le Journal "La Marne" et la revue spécialisée "GEN4 PC" aux frais du condamné sans que le coût de chaque insertion ne puisse dépasser 2.000 euros. POUR EXTRAIT CONFORME. LE GREFFIER.

LA REDAC EN FOLIE

Un été vraiment pas comme les autres...

Après une année menée tambour battant, l'équipe de Gen4 se sépare le temps des vacances... Après "Souviens-toi, l'été dernier" 1 et 2, voici un nouveau scénar' !





14 juin – 18 h 01
A un mois du bal des pompiers,
c'est l'heure de se dire au revoir autour d'un verre au Roi du Café, le repaire de nos compères. Nos chemins se séparent le temps d'un été. Portugal pour Ana, Espagne pour Laurent et Jérôme, montagne pour Léo, la Sarthe pour Socrates, déménagement pour Cooli. Loïc, lui, part sur PlanetSide. Dernières gorgées, derniers bisous...

17 juin – 19 h 00
Après quinze heures de route
dans une Skoda sans freins, mais avec un lecteur CD qui saute, Jérôme et ses copains "hardcoreux" arrivent à la playa. "*Le dernier dans l'eau est un fan de Limp Bizkit !*". Jérôme court et plonge sur un étrange organisme, à la peau fripée comme une vieille méduse. Il en ressort marqué à vie, avec une cicatrice qui prend une forme et une couleur peu communes.

17 juin – 20 h 00
A 800 km de là, dans les Alpes,
la caravane de Léo fait une embardée dans le fossé pour éviter un vieux. Il descend, constate les dégâts et voit s'enfuir une silhouette qui lui est familière. Non, impossible ! Il n'est jamais sorti de la rédac' en 15 ans...

18 juin – 21 h 00
Ana rentre à son hôtel une étoile.
Elle retire ses lunettes de soleil et constate qu'elle est... noire ! Le soleil tape dur, mais à ce point... En fait, le vieux qui lui a vendu de l'écran total s'est bien foutu d'elle.

19 juin – 18 h 00
Jérôme se lève pour acheter le "p'ti déj".
Au moment de payer sa palette de Red Bull, sa carte bleue est refusée. Au même instant, Ana ne peut régler ses 12 kilos de calamars. Même chose pour Léo chez le garagiste. Seb, lui, s'en fout, il est chez mémé. Tous téléphonent au bureau, et la nouvelle tombe. Computec Media est mort. Jérôme aussi. Il retourne se coucher.

20 juin – 10 h 00
Retour précipité au Roi du Café.
Pas de thunes pour les verres d'eau ! Stef, notre webmaster, arrive en stop de Brest. Plus de fric pour l'ADSL ! Il faut mener l'enquête pour savoir qui a bien pu nous couper les vivres.

22 juin – 15 h 23
Un premier indice, puis un deuxième...
La piste se resserre. Des cheveux blancs si vieux qu'on ne peut pas les dater au Carbone 14, des traces de sang comme s'il en avait plu... Le regard empli de peur, le directeur de la banque confirme avoir reçu la visite d'un vieillard "sans âge".

23 juin – 17 h 00
Un vieillard ? Mais non...
Ce n'est pas possible : A *Gen4*, passés un certain âge, les vieux de la vieille disparaissent de la circulation. Khéridine doit en savoir plus.

24 juin – 12 h 46
Khéridine est là.
Il a souvent approché, photographié et portraituré le Teignard, notre doyen. Si un homme sait quelque chose, c'est bien lui. Il affirme avoir remarqué un changement notable dans sa personnalité, comme une soudaine montée de folie destructrice.

25 juin – 16 h 00
Laurent de MCV a précipité sa rentrée.
Il nous montre ses blessures. Un vieux en scooter lui est rentré dedans avant de prendre la fuite. Ça ne fait plus aucun doute. Le Teignard est derrière tout ça. Alors, que faire ? Il faut sauver *Gen4* !

26 juin – 9 h 00.
Tribunal de commerce de Bobigny (93).
L'équipe se dit prête à reprendre *Gen4*, coûte que coûte. Coup de bol, le juge est coincé dans Super Power. Il n'arrive pas à casser le traité portant sur les bananes zimbabwéennes. Léo se lance dans une longue explication : "*Eh ben, tu cliques !*". 9 h 02 : *Gen4* est sauvé.

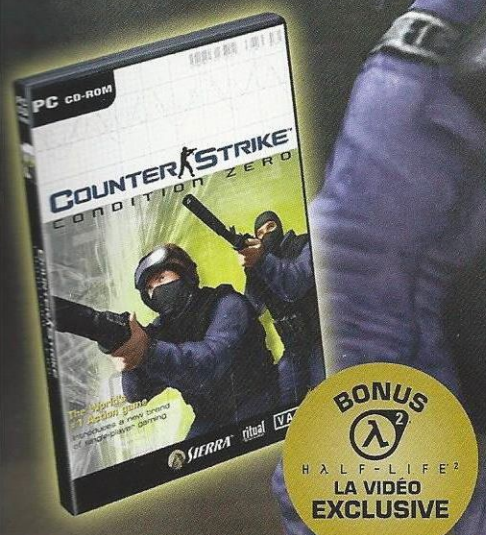
27 juin – 10 h 00.
L'heure des bilans.
Des vacances, y'en a pas eu. Encore un sale coup de la pire des teignes. Vous vous demandiez tous qui était l'Teignard... Eh ben, c'était un vieux con ! Un vieux qu'on ne verra plus !

COUNTER STRIKE™

CONDITION ZERO™

LE JEU D'ACTION ONLINE N°1 DANS LE MONDE !

* **20 missions solo** explosives
* Le **Bot officiel CS** pour jouer online et offline
* Amélioration automatique des personnages de Counter-Strike - skins et objets inédits - et des effets spéciaux détonnants.



BONUS
HALF-LIFE 2
LA VIDÉO EXCLUSIVE

SIERRA™ VALVE ritual ENTERTAINMENT

©2003 Valve, L.L.C. Tous droits réservés. Valve, le logo Valve, Half-Life, Counter-Strike, le logo Counter-Strike et Counter-Strike: Condition Zero sont des marques et / ou des marques déposées de Valve, L.L.C. Ritual et le logo Ritual sont des marques et / ou des marques déposées de Ritual Entertainment. Sierra et le logo Sierra sont des marques ou des marques déposées de Sierra Entertainment Inc., aux Etats-Unis et / ou dans d'autres pays. Toutes les autres marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

16+ www.pegi.info

PC CD ROM

Par les créateurs de MONOPOLY TYCOON™

VEGA$

MAKE IT BIG

" Vegas : Make It Big l'ultime Tycoon sur PC "
PCZONE

" Un Sim City spécial Las Vegas "
PC JEUX

BATISSEZ ET GEREZ VOTRE EMPIRE DANS LA VILLE DE TOUS LES VICES

- Deux Modes de Jeu : Compétition ou SandBox (entièrement personnalisable)
- Moteur graphique 3D offrant une vue complète à 360° et un niveau de détails inégalé.
- Deux Mondes à construire en simultanée : Le monde extérieur (Attractions, Routes, Bâtiments...) ; le monde intérieur (Casinos, restaurants, Hôtels...)
- Las Vegas entièrement reconstitué : 5.000 personnages mobiles,
- 500 voitures en mouvement, possibilité de jouer de jour comme de nuit, changement des conditions climatiques...
- Plus de 90 personnages différents : Clients, milliardaire, Stars du show-biz...
- Plus de 100 bâtiments, attractions, décorations intérieur et extérieur...
- Possibilité d'échanger ses casinos via le site web officiel.

3+

CD PC

VERSION FRANCAISE INTEGRALE

www.vegasmakeitbig.com

deep red

EMPIRE INTERACTIVE

DISTRIBUTEUR EXCLUSIF
diffusion

Vega$ - Make It Big © 2003 Empire Interactive Europe Limited. Designed and developed by Deep Red Games Limited.
Empire, and Make it Big are trademarks or registered trademarks of Empire Interactive Europe Limited in the UK, Europe and / or other countries. All rights reserved.